ÁRA: 298 FT

1995/6

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

+ 16 oldal ECTS

Bioforge

Discworld

Lost Eden

Mortal Kombat II

Battle for Jacob's Star

INTRO

Sziasztok!!

Rohamtempó volt a hónapban, hiszen még csak éppen elkezdődött a május és már a kezedbe is veheted a PC GURU-t, sőt ha az égiek kedveznek, akkor az új CD GURU is megjelent már. Persze okulva a rossz tapasztalatokból, ami mostanság a vám környékén tapasztalható az minden csak nem jó. No mindegy beszéljünk inkább másról mert a téma egy kicsit bosszantó.

Hamarosan tábort bontunk, hisz nagy valószínűséggel megtaláltuk a nyári nagy attrakció színhelyét, nemsokára a pontos részretekről is értesülhettek a PC GURU-ból.

Reméljük, hogy mindenkinek tetszeni fog az ECTS beszámoló és nem fogtok morogni ránk, hogy egy kicsit többet kérünk el ezért a számért, nem akartuk az amúgy is szűkös helyet tovább csökkenteni a gigantomán beszámolóval.

Egyébként igazi nagyhalak akadtak a horgunkra ebben a számban,hisz a Discworld mindenki szerint az eddigi kalandjátékok között igen előkelő helyen szerepel mind a komplexitás, mind a kivitelezés terén. Nem volt kisebb dolog a Bioforge sem, reméljük nektek is tetszeni fog.

Következzen tehát az első igazi tavaszi PC GURU!!

GURU Team

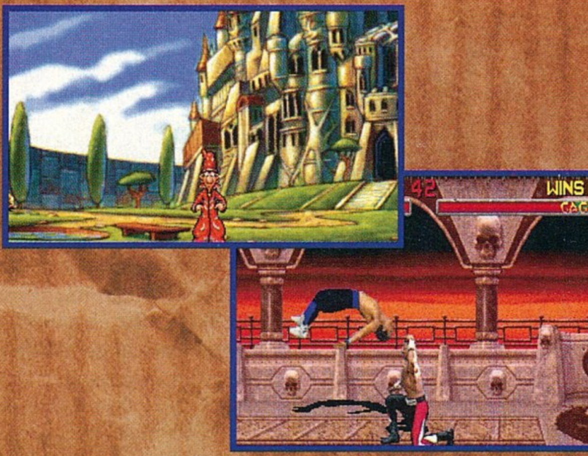
ui.: Miután eldőlt mi legyen manónk neve, gondoltuk, megosztjuk veletek a Nagy Manókönyv róla szóló bejegyzéseit. Tudniillik, hogy ebben a könyvben a manótársadalom életének minden fontos pillanata benne van; hagyományok, népszokások, táplálkozási tanácsok, praktikák, stb. és persze az egyes manók életének adatai is. Így mi is megtudhattuk, hol és mikor született LAKMUSZ, s hogyan került hozzánk.

CD GURU

Májusban ismét CD GURU. Szeretnéd biztosan (és ráadásul olcsóbban) megszerezni az újságot? Akkor fizess elő rá!!! Ismételten fel szeretnénk hívni mindenkinek a figyelmét az előfizetési akciókra, melynek keretein belül sokkal olcsóbban juthattok hozzá a CD GURU-hoz.
Tehát aki a következő 4 számot előfizeti nálunk, annak **3960 Ft** helyett csak **3500 Ft**-ot kell fizetnie.
Az előfizetőknek tudjuk csak biztosan garantálni, hogy időben megkapják az újságot, így valóban érdemes előfizetni. Az előfizetéseket normál rózsaszínű belföldi pénzesutalványon várjuk a GURU címére:

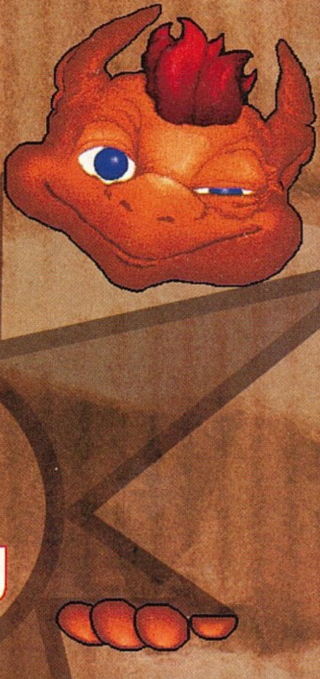
GURU 1399 Budapest,
Pf. 701/765

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor • Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza) • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, CyberVision, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4. • Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készül. • Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Extrahír Rt.
ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Nyomda, Budapest
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



TARTALOM

LOST EDEN 4
DISCWORLD 8
BIOFORGE 14
GIGER SCREEN SAVER 19
WIZARDRY 7 20
LEVELEZÉS 26
SHAREWARE 30
1942 GOLD 32
MINDSCAPE (BEMUTATÓ) 36
MANOLÓGIA 39
MORTAL KOMBAT II 40
BATTLE FOR JACOB'S STAR 44



+ 16 OLDAL MELLÉKLET
+ 16 OLDAL ECTS

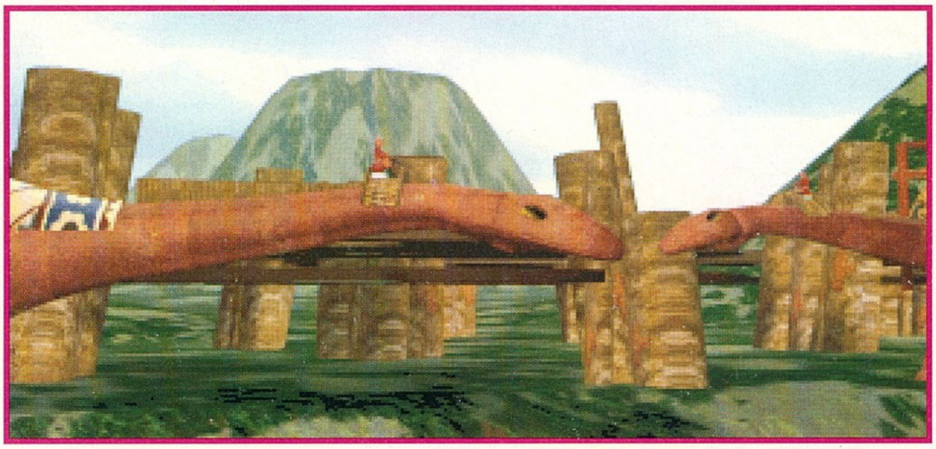
PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

LOST EDEN

Még az idők kezdetén, mikor a dinoszauruszok az emberekkel közösen uralták a Földet, bölcs uralkodók irányították az emberek őseit. Az Építész a brontoszauruszok és a triceratopszok segítségével hatalmas erődítményeket emelt. A komor várfalak kellő védelmet nyújtottak a kegyetlen T-Rex hordái ellen. Az Építész utódja azonban tönkretett mindent amit elődje felépített. Egy kivételével az összes tornyot leromboltatta és megkezdte a dinoszauruszok kiirtását. Sötét korszak kezdődött abban az időben. A tyrannoszaurusz csapatok egyre merészebbek lettek a tornyok eltűnésével, és csapataik egyre nagyobb veszteségeket okoztak. A következő király sem tudta megállítani az egyre terjeszkedő ellenséget. Behúzódott megmaradt várába és rettegve várta az ostromot. Fia, Adam herceg egészen más típus volt. Tele kalandvággyal, merész tervekkel és bátor szívvel tervezgette jövőjét. A születésnapján aztán váratlanul hivatta az apja az udvari tanácsadón keresztül...

Ennél többet nem is lehet elmondani a Cryo legújabb játékának előzményéről. Ez a csapat készítette tavaly a Dragon Lore című nagysikerű kalandjátékot. Ismerőseim közül sokaknak nem tetszett a program, de szerintem egész kellemes szórakozást nyújtott néhány napon keresztül. A grafika szinte megszólalásig hasonlít a Dragon Lore-éhoz. Fantasztikus renderelt tájak, szépen rajzolt szereplők és röccenésmentes animáció teszi változatossá a programot. Ebben a játékban talán még szebb a mozgás, mint az elődjében.



A hangulatát azonban szerintem messze nem éri el. Egy fantasy világot igen nehéz utolérni, még ha pterodactylus háton is járjuk be a világot. A szereplők feje is jobban volt elkészítve a Dragonban. Sajnos a zenével és a hanggal most is hadilábon álltak a készítők. Hetes IRQ-t nemigen szereti, használjuk az ötös beállítást. Az indításnál ne akarjunk angol szöveget, később lehetőségünk lesz beállítani. EMS memóriát ajánlok, ezzel még el is indul a game. Semmi másra nincs szükségünk az irányításban, mint egy egérre. A kurzor-kocka jelzi a lehetséges mozgáslehetőségeket, tárgyfelvételt és beszélgetést. Alapvető szabályként azt javaslom, hogy minden szereplővel álljunk szóba és az összes hasznos információt gyűjtsük be. Nagyon könnyű a megoldás, ezért bátran ajánlom minden kezdő kalandozónak. Néhány óra alatt végig lehet csinálni. Engem kicsit idegesített is az egyszerűsége, de az az igazság, hogy jobban szeretem a komoly kihívásokat.

A nevem Eloi és már nagyon öreg vagyok. Manapság már csak a Fehér Kupola tetején ücsörgök, de ez nem volt mindig így. Fiatal koromban sok izgalmas kalandban volt részem, de mindegyik közül az Adam herceg mellett átélt események voltak a legmeghatározóbbak. Minden azon a napon kezdődött, mikor Adam betöltötte a 18. életévét. Azon a napon érkeztem meg Mo-ba, a fővárosba a szörnyű hírrel.

A T-Rex fenevadak újabb vérengzést hajtottak végre a Birodalomban. A király szokása szerint csak a kezeit tördelte, de tenni semmit sem tett. Az ifjú herceget szemeltem ki az események beindításához. A szobájába osontam és ott várakoztam. Rövidesen meg is érkezett és szerencsére végighallgatott. Egy öreg dino barátom utolsó akarataként beszélni akart vele. Vezetőnek elküldte unokáját, Diná-t, aki jól ismerte a környező hegyeket. Adam habozás nélkül felkereste az öreg bölcset.

Megtudta tőle, hogy az Építész halála után, nagyapja szörnyű dolgokat követett el az őslények ellen. Vezetőjüket bezáratta a Katakombákba, ahonnan még nem jött ki élve senki. A maradványai között olyan titkok lapulnak, melyek alapjaiban rázhatják meg az országot. Születésnapi ajándékként egy mágikus kagylót nyújtott át a fiúnak. Ennek segítségével bármikor

meg tudja idézni a szellemét, még a Holtak Völgyéből is. Az aggastyán távozása után Adam magához vette annak tőrét és visszaindult a kastélyba. Első dolga az volt, hogy felkeresse a hóhért, aki már rengeteg dolgot látott,s hallott a palotában. Kísérője, Dina eleinte félt ettől a kissé ijesztő alaktól, de egy mágikus talizmán segítségével le tudta küzdeni rettegését. A szerencsétlen néma egy fogat ajándékozott urának, nem is volt egyebe.

A Szerzetes, az udvari tanácsadó, szobájában fel is tudta használni, egy múmia állkapcsából hiányzott pont. Egy rejtett lejárat nyílt meg, amely egyenest a dinoszauruszok börtönébe vezetett. Itt ismerte meg a herceg az Erődök igazi történetét. Sok-sok évvel ezelőtt az őslények emelték ezeket a csodálatos építményeket. Mialatt ők a falakat építették, az emberek a dinok táplálékát termelték meg. Tökéletes volt az összhang, se külső, se belső ellenség nem fenyegethette a szövetséget. Az idő azonban továbbhaladt

és ma már csak néhányan emlékeznek az akkori dicső időkre.

Miután megtudta az igazságot, a fiú teljesen elbizonytalanodott. Most mit tegyen? Szerencsére mellette voltak barátai és segítettek neki ebben a válságos órában. Neki kellett újjáépíteni a Citadellákat és egyesíteni a szauruszokat a fenyegető veszedelemmel szemben. Ehhez azonban szüksége volt apjának engedélyére.

Azt azonban nehéz volt megszereznie. Amióta egy portyázó T-Rex csapat megölte a feleségét és a lányát, rettegett attól a gondolattól, hogy elveszíti megmaradt fiát. A Szerzetes segítségével azonban végül mégis sikerült jobb belátásra bírni a királyt, s immár nem volt akadálya, hogy útra keljen a kis csapat.

Adam, Dina , a király testőrkapitánya, egy maroknyi hűséges ember, valamint jómagam vágtunk neki a nagy kalandnak. Első utunk Chaamar-ra vezetett, ahol a legutóbbi támadás történt. Az itt lakó népek nagyon fontos szövetségesek lennének egy esetleges háborúban, egy erős vár nélkül azonban könnyedén szétszórhatják őket. Ideje volt megkeresni a dinokat. Tudtuk jól, hogy egy kis gombának egyetlen brontoszaurusz sem tudna ellenállni, ezért ezt vittünk nekik. Adam mágikus furulyájának hangjára rögtön neki is fogtak építkezni. Az örömünk azonban nem tartott soká. Kémei segítségével hamar Morkusz fülébe jutott az épülő erődítmény híre. Elit hadseregének egy része hamarosan zaklatni kezdte a dolgozókat. Gyorsan kellett cselekednünk.

Egy alma segítségével szóra bírtuk a tóban lakó rejtélyes lényt. Megadta annak a mágikus tárgynak a nevét, amely segítségével kiűzhetők a betolakodók ebből a völgyből.

Akkor még fogalmunk sem volt arról, hol is találhatjuk meg ezt a varázsszert, de vakmerően folytattuk utunkat. A második völgy az Uluru mentén helyezkedett el. Innen is kapta a nevét.

Az itt legelésző dinokat már könnyű volt munkára bírni, de a megjelenő ragadozók itt is hamar problémákat okoztak. Az Uluruk főnöke szerint csak a velociraptorok segítségével tudjuk leküzdeni az ellenséget. Őket azonban csak a folyóvölgyek mentén fellelhető arany érdekelte. Egy kevés felajánlásával hajlandóak voltak a mi oldalunkon harcolni, de a biztos győzelemhez szükségük volt még arra a tárgyra, amitől a T-Rexek leginkább rettegtek. Ez minden völgyben változott, de szinte mindegyiket be tudtuk szerezni az Uluru törzs sámánjától. Cserébe persze meg kellett tennünk néhány szívességet. A törzs három csodatévő maszkja eltűnt az utóbbi évszázadok során. Azóta csapások egész sorozata zúdult szegényekre. Arra kértek minket, hogy hozzuk vissza a hiányzó kegytárgyakat. Felderítőrepüléseim során találtam meg a Koto népcsoport rejtekét. Megérkezésünket hamarosan egy épülő erőd jelezte. A visszaszerzett egyik maszk és az Uluruk jóvoltából már két völgyet sikerült megtisztítani a betolakodóktól. Az egyik informátorom értesített arról, hogy egy hegyekkel körülzárt völgyben Morkusz Rex fogva tart egy kisebb népcsoportot. Rövidesen ismét útra keltünk, hogy őket is felszabadítsuk a rabiga alól. Egyetlen bejárat létezett, azt is csak a bizalmatlan aquaszauruszok ismerték. Hosszas tárgyalás után Adam bizalma jeléül odaajándékozta a tőrét a vizilénynek.

Az ellenséges hangulat azonnal megszűnt. A rejtett bejáratot azonban nem csak mi ismertük. Egy kis csapat T-Rex is táborozott a közelben. A bekövetkező küzdelem gyors volt, de heves. Bár a meglepetés ereje a mi oldalunkon volt, így is súlyos árat kellett fizetni a győzelemért. Sok hű bajtársunk maradt ott a csatamezőn és ráadásul Dina társa, Mungó is eltűnt.

Az emberek ebben a völgyben még elkeseredettebbek voltak, mint a külvilági társaik. Rövid rábeszélés után a brontok elkezdték építeni a negyedik erődítményt. Egy furcsa maszkos lény vezette őket, aki hajlandó volt beállni a csapatunkba. Az egyetlen kifelé vezető út azonban megsemmisült.

Újdonsült társunk beszélt nekünk néhány tutajról, amit ő és népe épített. Ezeken lehetséges lenne a menekülés. Az irányt követő köve nélkül azonban biztosan elvesztünk volna a tengeren. Még szerencse, hogy Adam ilyen jól megőrizte.

Dina hallani sem akart a távozásról addig, amíg valami biztosat nem tud Mungo sorsáról. Ott maradt tehát Tamara-n. A következő állomás Cantura lett. Egy vad törzs foglyul ejtette Eve-t, csapatunk legújabb tagját. Csak Dina-ért cserébe voltak hajlandók elengedni. Már majdnem a fegyverekért nyúltunk, de szerencsére a trónörökös a bölcsebb utat választotta. Néhány pterodactylus ismerősöm segítségével visszajutottunk Tamara-ra. Hamarosan meg is találtuk Dina-t, aki még mindig vadul kutatott a párja után. Adam egyik mágikus tükre azonban megmutatta, mi is történt szegény Mungo-val valójában. Levágott feje Morkusz Rex tróntermét díszítette. A megtört Dina már zokszó nélkül feláldozta magát Eve érdekében. Az a furcsa nép pont a ilyen papnőt keresett magának.

Dina tehát végleg búcsút mondott társaságunknak. Az első falak megjelenése itt is idevonzotta a ragadozókat. A velociraptorok és a völgy mágikus tárgya segítségével azonban hamarosan megfutamítottuk őket.

A brontoszauruszok azonban csak egy részét voltak képesek elvégezni a nagy munkának. A befejezéshez szükség volt a hatalmas triceratopszok segítségére. Őket viszont csak madárfészekkel lehet lekenyerezni.

Időközben szomorú hírt kaptam. Adam apja, Gregor, álmában megtért őseihez. Azonnal haza kellett repülnünk Mo-ba, a szertartásra. A király testét el kellett vinni a szent ligetbe, ahol a Balzsamozók vártak rá. A király lelke addig nem térhetett nyugovóra, amíg egy bátor lény nem segít neki elhagyni ezt az árnyékvilágot. Erre a szerepre egyedül a hóhér vállalkozott.

Annyi szörnyűséget látott, s követett el életében, hogy ez igazán nem számított már neki. A szertartás tehát sikerült. A papok megemlítették hatalmas, mágikus fegyvereiket, amelyek segítségével még a T-Rexek ellen is fel lehet venni a harcot. Azokat kizárólag a törvényes királynak adhatják oda. Amíg nem látják az arany kardot akár vissza se menjünk. Szomorú szívvel távoztunk a kastélyba. Furcsa hírek terjedtek el akkortájt a messzi északon élő harcos törzs királynőjéről.

Adam úgy határozott, hogy felkeressük és szövetséget ajánlunk neki. Képzelhetitek mekkora volt a meglepetésünk, mikor kiderült, hogy ő nem más mint Adam holtnak hitt testvérnővére. Eleinte ő is kételkedett, de mikor a brontoszauruszok elkezdték felhúzni a falakat, megnyugodott. Hálája jeléül átadta az arany kardot. Abban a pillanatban új királya volt a Birodalomnak. A papok is

állták a szavukat. Három mágikus hangszer került a csapat birtokába. Csak három férfi együttes játéka volt képes előhozni a bennük rejlő mágiát.

Adam kapta a kürtöt, a kapitány a dobot és a Szerzetes a harangot. Közös erővel sikerült kiűzni a fenevadakat a királynő földjéről is. A kard segítségével bejutottunk a trónterem freskói mögött meghúzódó labirintusrendszerbe. Szerencsére Adam nővére gyakran játszott errefelé gyerekkorában és jól emlékezett a járatokra. Rövid keresgélés után rábukkantunk valami olyasmire, amire még legmerészebb álmomban sem gondoltam volna. A pteradonok elveszettnek hitt tojása feküdt előttünk.

Még az őseim adták váltságdíjul Gregor apjának, aki aztán idehozatta. A legenda szerint ez a tojás tartalma határozza meg a dinoszauruszok jövőjét. Itt óriási vita kezdődött a tojás sorsát illetően.

A Szerzetes szerint nem szabad visszaadni a tojást az én népemnek, inkább a Rex elleni harcban kellene bevetni. A másik tábor álláspontja az volt, hogy nincs jogunk megtartani azt ami másé.

Szerencsére Adam ismét megfontoltan cselekedett. Hamarosan mindnyájan útra keltünk a Fehér Kupolába, ahol végre a méltó helyére került a tojás. Örömünkben néhány hasznos tanáccsal és fegyverrel láttuk el az ifjú királyt. Megindult hát a nagy csapat a messzi északra, hogy végleg leszámoljon a véreskezű Morkusz Rex-szel.

Ezt a csatát egyedül kellett megvívnia Adamnak. Később elmesélte, hogy nem is volt olyan vészes az egész. A hat mágikus tükörből összeállított egy kockát, mely segítségével mindenféle illúziót képes volt eltüntetni. Aztán következett a nagy Rex. Nagyságánál csak a félelme volt hatalmasabb, mikor meglátta a varázskockát.

Hatalmas robbanás rázta meg a barlangot az illúzió szétfoszlásával. A félelmetes zsarnok nem volt más, mint egy ijedt kis egér. Röviddel ezután a halottnak hitt Mungo is előkerült. Kiderült, hogy az

egér csak azért akarta elhitetni hogy halott, mert azt remélte, hogy ez eltántorítja kis csapatunkat a terve végrehajtásától. Szerencsére egészen másképp alakultak a dolgok. Elérkezett a nagy nap, mikor kiderül mi lesz a sorsuk a dinoszauruszoknak. Adamot érte az a megtiszteltetés, hogy feltörheti a tojás héját. Izgatott várakozás előzte meg az eseményt.

A király lassan megközelítette a tojást és kardjával egyetlen csapással feltörte a külső burkot. Mindenki izgatottan leste a belső részt amely... Teljesen üres volt.

Abban a pillanatban értettem meg, hogy a mi fajunknak nincs helye a jövőben. Mi már nagyon öregek vagyunk és itt az ideje, hogy átadjuk a helyünket egy sokkal fiatalabb fajnak, az embernek. Egyszer, a távoli jövőben Ádám és Éva leszármazottja rábukkannak majd maradványainkra és félelemmel vegyes tisztelettel azt mondják...

Nagyon régen, a Föld hajnalán élt egy faj, amit úgy hívtak, hogy dinoszaurusz.

Eddig tartott hát az Adam király és hű társainak története. A Virgin cég jóvoltából már a boltokba kerülés előtt kaptunk egy tesztpéldányt. Ennek segítségével tudtuk ilyen gyorsan leközölni a játékot. Sajnos egy-két bug még benne maradt a programban.

Nagyon nem voltam kibékülve a hang hibákkal és a gyakori kifagyásokkal. Remélem a bolti verzióban már minden tökéletesen fog működni. Mint már említettem nagyon könnyű a játék, alkalmas gyors sikerélmény eléréséhez. Gyanítom azonban, hogy ez a game is az egyszer végignyomandó stuffok sorsára kerül. Senki sem fogja másodszor is elővenni, hacsak nem akar slideshow-t mutatni ismerőseinek. Arra viszont kiválóan alkalmas.

Mindent összevetve tehát nem ajánlom azoknak, akik a pénzükért a grafikán és az animációkon kívül mást is akarnak kapni. Túl sok feladatot kellett ugyanúgy megoldanunk, nem voltak igazi nagy kihívások.

Mocsy

CRYO

+ A grafikai megoldások szinte tökéletesek.

– Egy nap alatt végig lehet száguldani rajta, ami még nem is lenne akkora baj, de néhány ismétlődő feladat miatt, favágás jellege lesz egy idő után a dolognak.

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
VGA
2 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

76%

DISCWORLD

Már nagyon régóta vártunk a Psygnosis legnagyobb és legszebb kalandjátékára. Az ECTS-re szerencsére megjelent és sikerült is szerezni egy CD-s verziót ebből a gyöngyszemből. Volt már egy rövid bemutató Rainbird barátom billentyűzetéből a CD GURU-ban, ott a demo verziót tesztelte. Gépe sajnálatos megbetegedése miatt nem tudta Rincewind-et pátyolgatni, ezért rám vár a feladat, hogy ismertessem ezt a remek kalandjátékot. Már az első nekifutásra is sok fejtörést okozott a program, pedig valódi neheztüzérséget vonultattunk fel a fejtörőkkel szemben. A Lily, Masell, Rainbird és Mocsy kommandó indult csatába és bevallom őszintén, volt néhány olyan pillanat amikor nem mi álltunk nyerésre. A közös hadműveletek azonban sikerrel jártak, ennek eredményeképpen olvashatjátok ilyen hamar ezt a cikket.

Sokat gondolkoztam azon, hogy milyen jellegű legyen a cikk. Nagyon nem lenne kedvem olyan írást leközölni, amelyik valahogy így nézne ki: ... vedd fel a seprűt, menj fel a szobádba, használd a seprűt a ládán, menj az ebédlőbe, használd az öreg varázslón a seprűnyelet...

Nos ezt nagyon utálnám csinálni. Épp ezért döntöttem úgy, hogy nem komplett leírást készítek, hanem inkább elmesélem az egész történetet.

Ez valamivel olvasmányosabb lesz (remélhetőleg) és csak homályos utalásokat teszek a megfejtésre. Ez lehet, hogy nem fog néhány egyénnek tetszeni, de a Pellussal készített Wizardry cikk is ebben a szellemben készült és nem vallottunk szégyent vele. Nagyon remélem, hogy sokan nekiállnak a Discworld megoldásának. A játékból megjelent a lemezes verzió is, amely szerényen 15 lemezen terpeszkedik el. Ez több mint ötven mega helyet jelent a winchesteren.

Ebből is látszik, hogy nem egy hétvégés kalandocskáról van szó, hanem egy komoly adventure játékról.

Terry Pratchett neve gondolom nem cseng ismeretlenül a humoros fantasy-t kedvelők körében. Nálunk is jelent meg már egy regénye, a Mágia színe. Ebben megismerkedhettünk Rincewind-del, a kétbalkezes varázslóval és turista barátjának Csomagjával. Sok humoros kaland után sikerült elkerülniük a Halál kaszáját és az ellenük szövetkező gonosz erőket. Ez a rész a regénytől teljesen különálló részt dolgoz fel Rincewind életéből.

A játék intrójából megtudhatjuk, hogy egy hatalomra éhes társaság a fekete mágia segítségével megidéz egy sárkányt, hogy aláássa a vezető politikai hatalom tekintélyét. Tervük túl jól sikerült, néhány szénné égett polgár és épület jelzi a sárkány röptét. Mivel a sárkányokhoz általában kincs is tartozik, ezért a Látatlan Egyetem rektora mindenáron meg akarja találni a szörnyeteg búvóhelyét.

E feladat végrehajtására kéri fel hősünket, aki nem is sejti, hogy milyen veszélyes feladattal bízták meg.

A leírás megkezdése előtt néhány technikai jó tanács a bátor játékosoknak. Először is nem árt egy felsőfokú angol nyelvvizsga.

Komolyan mondom, nagyon sokszor gondot okozott a poénok értelmezése. A játékot tipikusan angol humor jellemzi. Azok akik ismerik és szeretik a Monthy Pyton poénokat, azok biztosan értékelni fogják itt is. Én speciel jobban kedvelem a kevésbé elvont humort. Nagyon sok képi és szöveges geg található a történetben, tehát érdemes jól odafigyelni a szövegekre is. Külön említést érdemel a CD verzióban a hangszínészek teljesítménye.

Ez igazán profi munka. Látszik, hogy nem ismerősök ugrottak be zsebkendővel a szájuk előtt.

Eric Idle keményen megdolgozott a pénzéért a felvételek alatt. Öt színész tökéletesen elegendő volt egy egész város lakosságának megszólaltatására. Ikonokkal sem kell bajlódnunk. Egy egérrel tökéletesen el tudunk végezni mindent. Bal click mozgás, jobb click szemügyre vétel és

minden egyebet a dupla bal klikkre hajt végre a gép. Aki most azt hiszi, hogy a bűvös dupla bal click minden problémáját egy csapásra megoldja, az hatalmasat téved.

Közel száz idétlen tárgy tölti meg az inventory-nkat menet közben, és ezek nagy része szükséges is a sárkány elűzéséhez.

Aztán még nem beszéltem a kommunikálásról. Egy dupla bal click egy polgáron megnyit egy menüt, amelyben ikonok jelzik a különféle beszédstílusokat. Négyféle opció áll rendelkezésünkre. A száj ikon használata akkor célszerű, ha valakit üdvözölni akarunk vagy komoly mondandónk van számára. A kérdőjelet akkor használjuk, ha valamire rá akarunk kérdezni vagy információt akarunk kihúzni valakiből. A bohócfej használatával kigúnyolhatunk embereket, de azok gyakran elég hevesen reagálnak erre.

A viharfelhő a haragunkat szimbolizálja. Néha, mikor már nem bírjuk cérnával, akkor levezethetjük a mérgünket azzal, hogy jól odamondunk az illetőnek. Nagyritkán megjelenhetnek más ikonok is, amelyek általában nélkülözhetetlenek a végigjátszás szempontjából. Ezek önmagukat magyarázzák. Például a sárkányalak használatával infokat szerezhetünk a bestiáról. Az összegyűjtött tárgyakat két helyen is tárolhatjuk. Az egyik a varázsló zsebe.

Ez bármikor elérhető, de nagy hátránya az, hogy egyszerre csak egy tárgy férhet el benne. Itt tárolja még a program a játék során megszerzett skill-eket is. Ezek nem számítanak tárgyaknak, de nem is rakhatók a csomagba. A poggyászban tárolhatjuk a többi felszerelésünket. Ezeket lehet egymáson használni, de néha előfordulhat olyan eset is, amikor önmagában kell használni. Ilyenkor egy dupla click és máris továbbjutottunk.

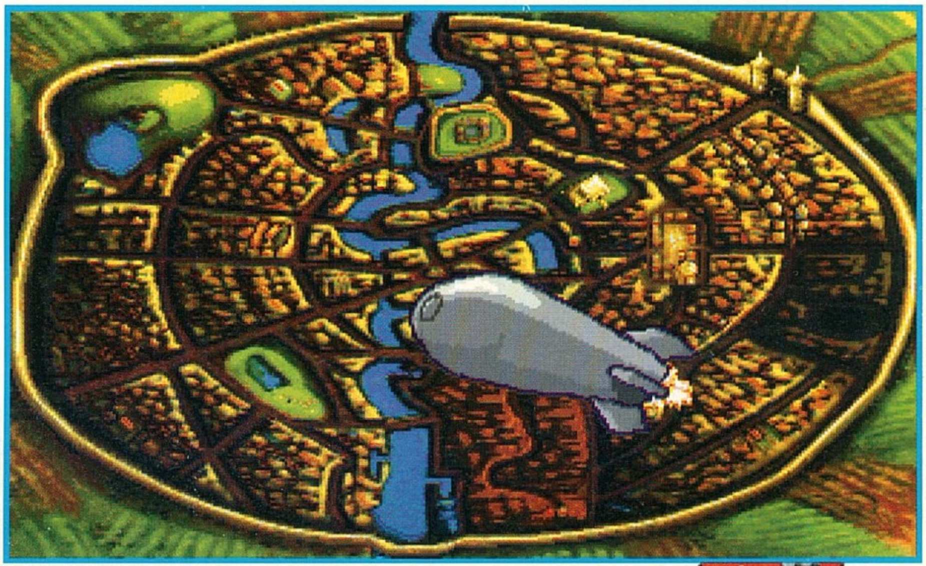
Érdemes kombinálni a ládában található tárgyakat, mert sokszor elősegítik a továbbjutást. Most következzen egy tippcsokor azoknak a bátraknak, akik egyedül akarják végigvinni a játékot és nem akarják elrontani a szórakozásukat holmi kis leírásokkal. Alapvető szabály kalandjátékokban, hogy beszélni kell mindenkivel.

Itt sincs ez másképp, sőt még az összes tárgyat is fel kell venni. Ki gondolta volna? Nincs olyan sok helyszín a történetben, de ezt a hiányosságot nagyon ravaszul oldották meg a készítők.

Négy felvonásra osztották a történetet és a sikeres végigjátszáshoz négyszer végig kell baktatnunk minden képernyőn. Ez más, unalmasabb programoknál idegesítő lenne, de itt remekül lehet szórakozni a változásokon.

Gondolkozzunk! Minden rejtvény rendkívül logikus. Utólag visszanézve nem is volt olyan szörnyen nehéz, de az igazság az, hogy sokat próbálkoztam is. Felejtsük el az olyan próbálkozásokat, amelyeknek nyilvánvalóan semmi értelme. Nem kell az ablakon használni az alsónadrágot, hogy valami történjen. Remekül ki vannak találva a puzzle-k. Vannak olyan helyek ahova a láda nem tud követni minket.

Ilyenkor általában kell egy tárgyat használnunk és csak egy lehet nálunk. Jól gondoljuk meg melyik az, mert a tetőről például elég hosszadalmas lejutni. Ha egy bizonyos dolog nagyon nem megy ne erőltessük, lehet hogy csak egy későbbi felvonásban kell foglalkoznunk vele. Kezdődjék hát az utóbbi idők egyik legnehezebb kalandjátékának leírása.



ELSŐ FELVONÁS

Minden egy kellemes nyári reggelen, pontosabban délben kezdődött. Rincewind (a valljuk be őszintén, nem túl sikeres varázslótanonc) éppen fontos kutatásokat végzett az ágyában. Mivel már vagy úgy kilenc órája végezte ezt a kimerítő foglalatosságot, nem csoda ha nem hallotta meg rögtön a főmágus hívó szavát. Az egyre erőteljesebb zörgetés azonban kizökkentette a munkaritmusából és rövid idő múlva kénytelen volt felébredni.

A gardróbszekrény ajtaját igazán semmiség volt egy ilyen képzett mágusnak kinyitni. Ajtónyitó varázslatának hatására szinte azonnal kinyílt a zár, csak egy erőteljes rúgás kellett a végső sikerhez. Izgatottan sietett végig a főmágus szobájához vezető folyosón. Vajon mit akarhat tőle az a hatalmas varázstudó? A kérdéseire kapott válaszok nem töltötték el nagy lelkesedéssel. Még hogy ő keresse meg azt a sárkányt meg a barlangját! Azt se tudja, hogy hol kezdjen neki. A főnöke nem volt ilyen pesszimista. Megkérte Rincwinnd-t, hogy hozza el neki a könyvtárból a Hogyan találjunk könnyen

és gyorsan vörös sárkányt című könyvet. El is indult hősünk a könyvtárba, de a helyismerete ennyi idő után sem volt kifejezetten kiváló, ezért sorra járta az egyetem szobáit. Volt a konyhában, a kamrában, az ebédlőben sőt egyszer még a saját szobájába is feltévedt.

Innentől kezdve már hűséges útitársa is követte őt. Némi császkálás után véletlenül beállított a könyvtárba. Itt meglepő módon konstatálta, hogy egy majom (hoppá, hogy került a nyakamba ez a csimpánz), bocsánat gorilla vezeti a könyvtárat. Mint később kiderült, egy szerencsétlen mágikus kísérlet nyomán változott erre az alakra. Eleinte nagyon zavarta, de később rájött nem is olyan rossz dolog ha valaki ma ..., gorilla. Nem kell a nadrággal bajlódnia és senki sem szól rá ha nyilvánosan vakarja a... A kommunikáció sajnos nem vezetett eredményre, ezért a megvesztegetés fedőnevű művelet következett.

Ezek után már nem is volt olyan nehéz visszatalálni a főnök szobájába. Hiába a gyakorlat... Kiderült, hogy ez csak egy része volt a feladatnak. A könyv szerint öt összetevő szükséges egy sárkánydetektor elkészítéséhez. Kell egy varázsbot, egy fémből készült csiga, egy apró, csipogó teremtmény, egy szuperfémből készült doboz és végül, de nem utolsósorban minta a keresett sárkány leheletéből. A varázsbot holléte nem sokáig maradt titok Ceruzafej előtt. Az ebédlőbe lépve rögtön kiszúrta, a süket mágus ölében pihenő botot. A csere után elindult a többi alkotóelem nyomába. Ideje volt megnézni mi is lesz az ebéd.

A szakács éppen palacsintát készített egy valódi teflonbevonatú serpenyővel. Több se kellett Mr. Rábeszélőnek, elkezdte fűzni a szakács fejét, hogy engedje őt is szakácskodni egy kicsit.

Távozáskor még megjegyezte, hogy azért nem kellene ilyen gorombán viselkedni a szegény tanulókkal. A szakács erre közölte, hogy őt ezen az egyetemen már csak az tudná kihozni a sodrából ha megfordulna a gravitáció, ezért tűnjön el villámgyorsan. Ideje volt körülnézni a városban. A főkapunál magoló kis eminens rövid rábeszélésre hajlandó volt megmutatni az új ajtónyitó kódokat. Most már akárhova el tudott jutni a város térképe segítségével.

Rövid, de alapos ismerkedés után a főtéren lyukadt ki. Itt gyorsan megtanulta az utcagyerektől a zsebtolvajlás tudományát és rögtön kamatoztatta is az öreg tatákon. A város egyetlen fodrász és fogorvos szaküzletében a Sárkány Lady éppen új dauert rakatott a hajába.

Néhány elejtett célzás arról, hogy ez a fazon már kiment a divatból és a hajcsavaró egyből bekerült a fodrász zsebébe, onnan meg...

A sikátorba érve észrevette a bérgyilkos klán egyik tagját, amint macskaügyességgel kúszik a háztetőkön.

Több se kellett Rincewind-nek, nyomban utána eredt. Elkapni már nem tudta, de egy jó kis tréfát azért hátrahagyott az akrobatának. A palota kapuját marcona őrök állták el. Naná, hogy nem engedték be a varázslót, de pechükre a füldugó nem tartozott a kötelezően előírt felszerelésükhöz. Rövid idő alatt sikerült annyira összeveszejteni a két strázsát, hogy azok egymást kezdték el püfölni. Sok érdekes szereplővel ismerkedett itt meg és kíváncsian bekukucskált a fürdőszobába is.

A régimódi velencei tükörnek nem is bírt ellenállni, inkább elhozta magával. A torony tetejéről remek kilátás nyílt az egész városra, sőt a városháza tetején trónoló hatalmas, sárkányalakú izére is. Talán ha valamivel el lehetne vaktani vagy ha belevilágítana a szemébe. Gondolatot tett követett és néhány életveszélyes akrobata mutatvány után megszerezte a sárkányleheletet. Ezután visszaosont a konyha hátsó ablakához és soron kívül megebédelt. A szakácsot ez annyira felháborította, hogy el is ment panaszkodni a főnökéhez.

Roppant felelőtlenül egyedül hagyta értékes serpenyőjét, amely nem sokáig árválkodott. Az utolsó kellék megszerzéséhez több mindenre volt szüksége Rincewind-nek. Először is egy féreg kellett a rohadt paradicsomot árulók standjáról. Kell még egy kis kukorica a szamárkarámból és máris meg lehet látogatni az alkimistát. Éppen egy nagyszabású találmányon dolgozik, a mozit akarja feltalálni. A képeket egy apró imp festi egy dobozban.

Persze nem akarja kölcsönadni a főmunkatársát, ezért Rincewind elterelő akcióba kezd. A mozihoz hozzátartozik még egy kis ropogtatnivaló is, csakhogy ennek elkészítése megijeszti a maestrót.

Ki is menekül a vészkijáraton és csak hosszas fárasztás után tudja előcsalogatni a rejtekhelyéről. Az öt alkotóelemmel már sikeresen elkészíti a főmágus a sárkánydetektort. Persze magának akarja a sikert és az aranyat, de egy jól sikerült csellel a tanítvány fölébe kerekedett mesterének. Rövid keresgélés után meg is találta a sárkány tanyáját egy pajtában, és ami ennél is fontosabb néhány mázsa aranyat is. Már éppen azon ábrándozott, hogy megveszi az egész egyetemet, mikor hivatlan látogató érkezett. A házigazda...

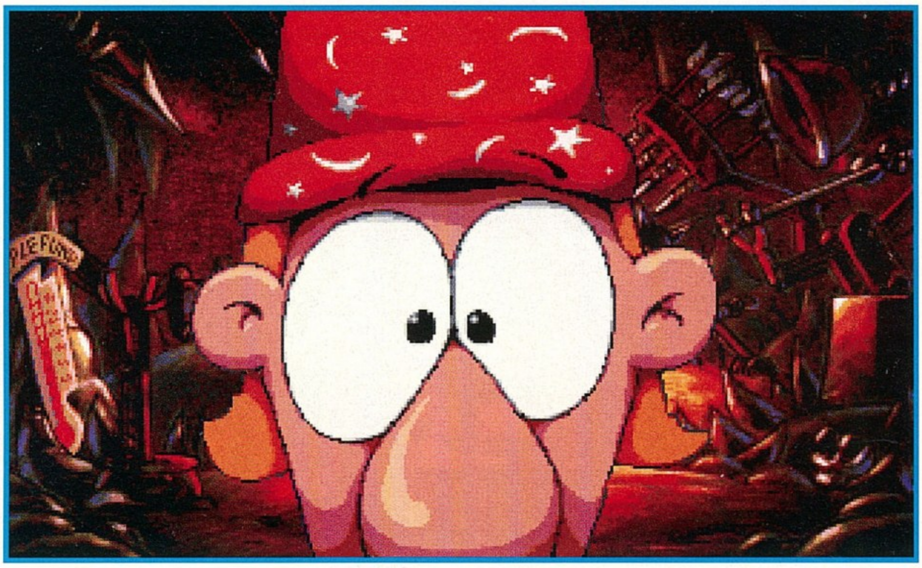
MÁSODIK FELVONÁS

Szegény Rinceweind már éppen felkészült a rostonsült ebéd ízletes, de hálátlan

szerepére mikor legnagyobb megdöbbenésére azt vette észre, hogy még mindig él. Rövid beszélgetés után derült ki, hogy maga a szörnyeteg is áldozat.

Egy hatalomra éhes szekta idézte meg az ő létsíkjáról és arra kényszerítik, hogy pusztulást és halált hozzon Ankh-Morpork városára. Egyetlen lehetőség van a varázserejük megtörésére, ha egy bátor hős összegyűjti a hat szektatagtól a hatalmukat jelképező aranytárgyakat és elhozza a sárkánynak. Csak ezután tud visszamenni a saját dimenziójába és békét hagyni a városlakóknak. Rincewind persze rögtön el akart szaladni, de a sárkány figyelmeztette, hogy előbb utóbb ő is sorra fog kerülni.

Ez kicsit fellelkesítette és rövid habozás után elvállalta a feladatot. Először is meg kell tudnia ki az a hat városlakó aki a szekta tagjaként részt vett a sárkányidézésben. A megoldás szinte



kézenfekvő, vissza kell menni az időben és beosonni a szertartásra. A könyvtárban meglepő felfedezésre tett szert hősünk. A könyvtáros szerint sok könyv együttes tárolása esetén időnként megnyílik egy kapu az L térbe, melyen keresztül a beavatottak eljuthatnak a múltba.

Csak azok léphetnek be ezen a kapun, aki beletartozott valaha a szabadkőműves könyvtárosok társaságába. Könnyű rájuk ismerni az arany banánt jelképező fülbevalójukról. Az egyetlen látogatónak pont lóg egy ilyen a fülcimpájában és a világ összes kincséért hajlandó is lenne tőle megválni. Az út a múltba rövid, de annál eseménytelenebb volt.

Tegnap éjszaka fog megérkezni hősünk, mikor mindenki az igazak álmát aludta. A megérkezése után néhány perccel Rincewind kénytelen volt elbújni egy könyvespolc mögött, mivel egy rejtekajtón egy árny lopakodott be a könyvtárba.

Óvatosan odalopakodott ahhoz a polchoz, ahol a Sárkányidézők kiskátéja szokott lenni és majd hanyatt esett a meglepődéstől. Rincwind majdnem felvisított a megelégedettségtől. Még jó, hogy volt annyi esze, hogy megérkezése után rögtön elvegye a könyvet. Nincs könyv, nincs szertartás, nincs sárkány, no problemo. Elégedetten baktatott vissza a jelenbe, de legnagyobb megdöbbenésére nem tudott visszajutni. Hosszas töprengés után jött rá, hogy azzal hogy elvette a könyvet időparadoxont hozott létre és ezért nem juthat vissza a saját idejébe. Nagyot sóhajtva tette vissza a könyvet a helyére, de rögtön követte is az árnyat a társaság titkos rejtekhelyére. A bejutás azonban nem is olyan egyszerű egy ilyen helyre. Először is szüksége lesz egy olyan köpenyre amit a szektatagok viselnek, másodszor pedig a jelszót sem árt tudni. A jelszót a tolvaj árulja el az ajtónállónak, a mágusnak csak a megfelelő lehallgató készüléket kell üzembe helyezni. A köpönyeg megszerzése már jóval komplikáltabb feladat.

Rincewind legnagyobb megdöbbenésére saját magát találta részegen hortyogni a parkban egy padon. Hirtelen ötlettől vezérelve elhatározta, hogy megtréfálja saját magát. A lámpa körül repkedő lepke kíváncsian közelebb repült, hogy megvizsgálja mi történik ott lenn, vesztére...

Ismerve a lepkék szárnycsapásai által okozott időjárás-változást, Rincewind egy olyan helyen engedte el, ahol nem ártott egy rövid kis nyári zápor másnap. Néhány perces időutazás után a frissen mosott fekete köpenyében és a titkos jelszóval bebocsátást nyert a gyűlésre. A csuklyák ellenére sikerült felismernie a résztvevők nagyrészét.

A bohócra már kezdettől fogva gyanakodott, de az álmában sem gondolta volna, hogy a halász is benne van az összeesküvésben. Egy igazi tolvaj nem maradhatott ki ilyen sötét ügyből, de az teljesen váratlanul érte mikor a csuklyák alatt felismerte a kéményseprőt és a fekáliást. A hatodik tagot egyelőre nem tudta hová tenni, de remélte, hogy hamarosan őt is megismeri. Megkezdődött a mágikus szeánsz, mely a már ismert eseményeket eredményezte. Most, hogy már tudta a résztvevők névsorát már csak az aranytárgyaikat kellett kicsalni belőlük. Először a kéményseprőt látogatta meg. Az nagyban el volt foglalva a munkájával, de a seprűjének az aranynyele még így is megcsillant a napfényben. Valahogy rá kellene venni, hogy tisztítsa ki az alkimista kéményét is, talán ha valahogy eltömődne... A csel bevált, az alkimista elmenekült a gomolygó füstből. Kaján vigyorral az arcán aknázta alá a tűzhelyet a varázsinas és biztonságos távolból meg is gyújtotta a kanócot.

Közben a kéményseprő jobban szemügyre vette a kémény belsejét, amikor hirtelen belobbant a meglepetéscsomag. Az eredmény egy darab aranyseprű. A következő áldozat a helyi újrafeldolgozó üzem dolgozója lesz.

Őt az aranyfogától kell megszabadítani. Erre a legjobb módszer egy darab kőkemény mézespuszedli, ami szépen bele is megy a delikvens fogába. El is rohan rögtön a borbélyhoz, aki másodállásban fogorvos is.

Jelen pillanatban éppen a kedveséről, a fejőlányról ábrándozik. Nincs is más dolga Mr. Kerítőnek, mint egy randit megbeszélni a szerelmespárok között. A fodrász-fogorvos azonnal elrohan virágért, de menet közben még visszaszól, hogy vigyázzon valaki az üzletre.

Rincewind a szokásos kaján mosollyal ugrik rá a szerencsétlenre és veszi kezelésbe annak nemesfém fogait... a palotaőrök néhány kötéssel és tapasztalattal gazdagabban már nem dőlnek be olyan könnyen a szóbeli trükköknek.

Rincewind azonban egy kiadós pszihiátriai kivizsgálás után sikeresen összeugrasztotta őket ismételten. A bohóc nem is sejtette, hogy Rincewind tökéletesen tisztában van a szektában betöltött szerepével. A sapka végén csilingelő csengettyűk gyanúsan csillogtak, tehát jogosan feltételezte, hogy aranyból készültek. Talán fürdés közben leveszi és mikor fürdik az ember? Ha már elég büdös!!! Valamivel el kell terelni Chucky figyelmét is, ugyanis mindig elkezd rikácsolni ahányszor csak a kalap után nyúl. A következő célpont a halászmester lesz. Neki a nadrágcsatját kell megszerezni, ami nem is olyan egyszerű feladat. Először is el kell csalni a másik tanoncot az aszalt szilvája mellől. Az a kis eminens csakis ebédelni hajlandó bemenni az épületbe. Valahogy tehát meg kell szólaltatni az ebédre hívó gongot!

A kocsmában tegnap még nyoma sincs a mai sérülteknek. Mindenki elégedett, csak a barbárok morgolódnak egy kicsit az unalom miatt. Mr. Cselszövő ügyesen eltereli az egyik vendég figyelmét és közben lefelé fordítja a poharát. Ez pedig hublanderi körökben egyet jelenet a kihívással. A harc zajára beront a troll kidobóember és elkezd rendet csinálni. Ezt használja ki Rincewind és lopja el a

dobverőt. Az aszalt szilva köztudomásúan hasmenést okoz, ezért is kevert egy keveset a halász kaviárja közé. A WC-n ülve azonban észrevette a lopási szándékot és egy jó nagyot sózott az illetéktelen helyen matató kézre. A megoldás itt is körmönfont. Először is ki kell jutni a városból.

A beijedt fickó a kocsmában valamiféle szellemről gagyarászik. Meg kell őt látogatni egy fehér lepedőben és ellopni az engedélyét, amivel el lehet hagyni a várost. A vadonban veszedelmes és félelmetes út vezet a boszorkány viskójához. A kondérjában forralt jófajta szerelmi bájsütemény jótékony hatására még a barátságtalan tengeri puhatestűek is roppant ragaszkodókká lettek. A csattal együtt már négy aranytárgy van meg a hatból. A főtéren lebzselő utcagyerek csak akkor hajlandó elárulni a titkos kézfogás eredetét, ha bebizonyítja neki valaki, hogy igazi férfi. A Bögyös Maca a piroslámpás negyedben éppen rendelkezik egy bizonyítékkal. Aki megszerzi a dinamó bugyogóját, az igazi férfi.

A kőműves az árnysikátorban éppen a sárkány által okozott romokat hozza rendbe. Egy férfias kézszorítás után hálából átadja az aranykanalát. Már csak a tolvajt kell megkeresni valahol. Ő éppen az igazak álmát alussza a szobájában, amit csak egy keresztbefektetett létrával lehet elérni. A kőnek nekicsapódó fa hangja azonban felébreszti az éber bűnözőt. Valamivel el kellene fojtani a becsapódás hangját...

Rincewind diadalmasan vitte vissza a hat aranytárgyat a sárkánynak. Az boldogan bosszút esküdött azok ellen akik ott voltak a szertartáson beleértve őt is. Hiába magyarázta neki szegény nyomorult, hogy miért volt ott, a sárkány hajthatatlan maradt. Rincewind-nek is pusztulnia kellett. Egyetlen megoldás létezett. Ki kellett cserélni a boszorka sütiskönyvét a sárkányidéző könyvvel, úgy hogy a tolvaj ne vegye észre a turpisságot.

Sikerült is a terve remekül, de egy időhurkot kihasználva az a fránya sárkány még egyszer visszatért. Megint a mágus nyakába szakadt a szörny eltüntetésének a gondja...

HARMADIK FELVONÁS

Amire most Ankh-Morpork-nak igazán szüksége volt az nem volt más, mint egy igazi hős. Azok azonban messze jártak a várostól, ezért Rincewind-nek össze kellett szednie azokat az ismertetőjeleket amiről már messziről lerí valakiről, hogy hős. A város lakói ebben igen nagy segítségére voltak, s így hamarosan megtudta, hogy hat tárgyat kell viselni, illetve hordania ahhoz, hogy egymillió az egyhez legyen az esélye a sárkány ellen. Nincs is másra

szüksége, mint egy varázskardra, egy varázsszóra, egy kis álcára, egy tetoválásra, egy bajuszra és egy mágikus talizmánra. Ezeket kell rövid időn belül előkerítenie.

Remek bajuszt lehet készíteni a szamár farkából, de valahogy mozgásképtelenné kell tenni előbb. Egy kis mosószeres víz és egy kefe segítségével már hamar le lehet olvasni a rendszámot. Az első felvonásban megtréfált orvgyilkost vicceljük meg másodszor, is és válaszoljunk a kérdésére.

A mágikus talizmán Offler barlangjában rejtőzik. A barlang rejtekhelyét a kocsmában potyázó szájhős tudja megmondani, de előbb rá kell venni arra, hogy igazat beszéljen. Nem árt megjegyezni azt sem, hogy a falra csak díjnyertes állatok fényképét lehet felakasztani. A barlangban egy jó vakvezető kutya segítségével jutott át a halálos csapdákon a bátor hős. Szerencsére olvasta a rettenthetetlen archeológus kalandjait bemutató film forgatókönyvét és így már könnyedén elcsente a talizmánt. A várbörtönben kicsit nyújtott a rab Chucky-n, mire az rögtön előadta a keresett varázskardot. Egy kis reparálás a törp kovácsoknál és máris kész a fegyver. A matrica lelőhelyét ismerő matróz csak a papagája visszaszerzőjének hajlandó elárulni a nagy titkot, a borbély tetovál is. Ismét össze kell hozni a szerelmespárt, így megtudja hogy az utcakölyök rágóspapírján akad egy lemosható tetoválás. A megszerzéséhez egy manapság igen divatos sportot kezd el űzni, a toronyugrást. A kormot le lehet vakarni a falról egy megfelelő célszerszámmal és máris arcra kenhető. Végül pedig a varázsszót hol máshol lehetne megtalálni, mint a kön...

Mire összeszedte ezeket a tárgyakat már mindenki összegyűlt a téren a nagy eseményre. Jelen volt a polgármester, a jegyző, az áldozati szűz és maga a sárkány. És végszóra megérkezett Rincewind a hős...

NEGYEDIK FELVONÁS

A párbaj nem egészen úgy sikerült ahogy azt ő elképzelte, de sebaj. Új fegyver után kellett nézni. A célnak pont megfelelt a sárkányketrecben talált M16-os. Már csak megfelelő lőszer kell bele... A harc tehát tovább tombolt. Rincewind egyszer csak azon vette észre magát, hogy kifogyott az összes munícióból. Szerencsére olvasott Stan és Pan forgatókönyvet, így tudta mivel helyettesíthetné a lőszert... A végén persze mindenki boldog lett és az összes ember (és törp) elvonult a kocsmába.

Minden jó, ha jó a vége.

Egy kicsit elszámoltam magam a cikk méretét illetően. Azt hittem, hogy hat oldal bőven elég lesz, de most látom, hogy ha nem rövidítek néhány helyen, akkor bizony belecsúsztam volna a következő cikk végébe. Éppen ezért aki valamelyik felvonásban elakad, az nyugodtan dobjon fel egy levelet Discworld jeligével a GURU címére, soron kívül fogok rá válaszolni. Egy rövid kis értékelésre maradt még hely. Nagyon nehéz volt a program, de éppen ez adta meg az ízét a dolognak. Végre egy olyan game amit nem lehet pillanatok alatt végignyomni. Köszönet Masell-nak és Rainbird-nek akik sokat segítettek '95 jelen pillanatban első számú kalandjátéka végigvitelében. Azért nem mondom egész évre, mivel láttam a Full Throttle demóját és az tutira meg fogja verni a Discworld-öt. Ennek ellenére melegen ajánlom mindenkinek, aki szereti a kihívásokat.

Mocsy

PSYNOSIS

\+ Megfelelő nehézségi szint és kidolgozottság. A szereplők hangja a legjobb az eddig megismert játékok közül.

– Nagyon sok bug bennmaradt a végleges verzióban és sok olyan puzzle előfordult melyeket csak próbálkozással lehetett megoldani.

MS DOS 3.0
386/33
4 MB RAM
VGA
2 MB HD
SOUNDBLASTER comp.,
GMIDI, ADLIB

90%

BIOFORGE

Az Origin cég soha nem az egyszerű, könnyen felejthető játékairól volt híres. Minden programjuk különleges csemege a játszani vágyóknak (persze csak a megfelelő hardverrel felszerelkezetteknek). Eddigi játékaik két csoportra oszthatóak: Első a különféle „Commander"-ek és „Strike"-ok csoportja, melyek általában ugyanarra a sémára épülnek: adva van a hős (néha amerikai), akit senki sem ért meg és aki kénytelen lelőni az összes ellenséges űrhajót / repülőt / Zeppelint / tankot / stb. (nem kívánt törlendő). Ezek egy kivétellel (Wing Commander II.) nem igazán tudtak meghatni. Hiába fut le Mark Hamill teljes odaadással a lépcsőn, hiába gyönyörű a „movie", valami akkor is hiányzik. Bár lehet, hogy csak öregszem és már nem nézem ugyanazzal a szemmel a dolgot, mint 2-3 évvel ezelőtt ..

A másik nagy csoport az ún. „Ultimás" játékokat foglalja magába. Ezekhez már egy kicsit máshogy viszonyulok, ugyanis borzasztó jó dolgok vannak közöttük. Pl. Ultima Underworld I-II vagy éppen kedvencem az Ultima VII., amit az egyik legjobb játéknak tartok. Sajnos az Ultimákat is kezdi elérni a tipikus „Origin-betegség", amit az egyre növekvő hardver igények jelentenek. Az Ultima VII. még szépen futott egy 386 DX/40-en is 2 mega rammal, a nyolcadik részhez bizony már jóval több kell. (Megkérdezték Richard

Garriot-ot az Ultima sorozat szülőatyját, milyen gépet ajánl a programjához.

Válasz: Pentium xx-es proci, gyors videokártya és 64(!!) mega ram. Hogy miért kell hozzá ennyi? Egyszerű: az egész programot másoljuk fel ram-diszkre és onnan már simán fog futni. No comment!) Még egy kis csemege a végére a tervezett Ultima IX.-ről. Leginkább a hetedik részhez fog hasonlítani, persze a legújabb divatirányzat szerint tele lesz „movie"-val (mindenki boldog és ünnepel). Választható VGA/SVGA felbontás. A VGA-hoz is csak egy gyenge DX4/100-asra lesz szükségünk... Úgy látszik a tengerentúlon senki sem érti meg, hogy a jó játékokhoz nem erőművek és megabyte-hegyek kellenek...

Egy egészen új stílust jelent (legalábbis Originéknál) a Bioforge. A program leginkább az „Alone in the dark" sorozat tagjaira hasonlít, tehát aki kedvelte ezeket a játékokat, az nyilván örömét fogja lelni ebben is. A legnagyobb újítás az Alone-okhoz képest az, hogy hősünk nem egy fillezett vektorokból összeálló „pálcikaemberke", hanem tényleg valódi ember (bocs, cyborg) kinézete van. Másik érdekesség a főszereplő mozgásában van. Az Alone-ban ugye lehetett rúgni, meg ütni, meg rúgni esetleg ütni (na jó, néha lőni is hatot, aztán újból lőszert keresgélni).

A Bioforge-ban hősünknek csak a támadó kombinációiból 24db van, több mint bárkinek a Mortal II-ből. Köztük olyan érdekességek is mint a félköríves rúgás (a kedvencem), a lefejelés, vagy akár a hátraszaltó. Ha már a mozgásoknál tartunk, akkor ejtsünk néhány szót a kezelésről is. Érdemes mozgásra a numerikus billentyűzetet használni, mert támadásnál nem kell összevissza nyúlkálnunk. A Space-szel használunk dolgokat, nyitjuk ki az ajtót, tekerjük a tekerőt, stb.

Az Enterrel vesszük fel, vagy rakjuk le a bal kezünkben lévő tárgyat (a jobba mindig a fegyver kerül). A C-vel támadó alaphelyzetet veszünk fel (bal láb előre, jobb hátra, izmok kidomborodnak), az I-vel ha van tárgy a bal kezünkben, akkor elrakjuk, ha pedig nincsen, akkor beléphetünk az invetory-ba.

D: diagnostics, J: journal, P: „PIM screen" (rögtön elmagyarázom), O: opciók, S: save, L: load.

A SHIFT-tel futunk. Néhány dolgot részletesen is kifejtenék:

Ha „Combat-módban" vagyunk, akkor a „Control+szám"-mal rúgunk, az „Alt+szám"-mal pedig ütünk. Most nem írom le az összes fajta mozgást, majd mindenki szépen kikísérletezi magának. Ja, lőni az 5-tel lehet (már persze ha van nálunk valamilyen pisztoly).

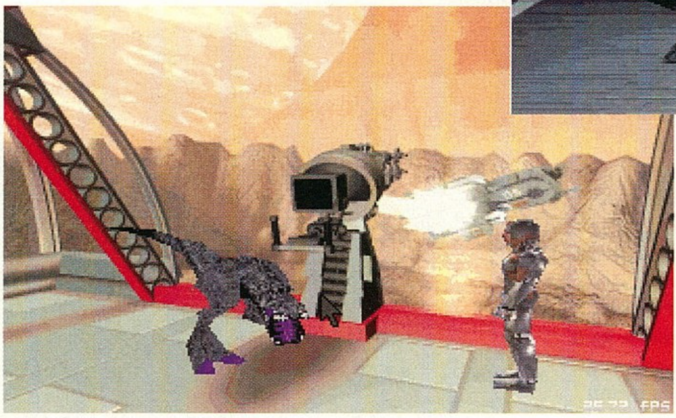
A „PIM screen" nem más mint egy főmenü-szerűség ahonnét az inventory-t, a journal-t, a diagnostics-ot és az opciókat érhetjük el.

Az opcióknál semmi extra nincs, csak a szokásos: az effektek és a zene hangerejének beállításán kívül a save/load funkció, a gamma beállítás és a digi szöveg megjelenítése kapott helyet (ez utóbbit javallott bekapcsolni).

Az inventory-nál lapozgathatunk tárgyaink között, valamint mindegyikről egy rövid, pár soros jellemzést is olvashatunk. Ready-vel vesszük az adott dolgot a bal kezünkbe.

A journal egy érdekes dolog. Hősünk semmi mellett nem megy el megjegyzés nélkül. Ha valami mondanivalója akad, beírja ide. Érdemes gyakran olvasgatni, sokszor jelent segítséget (még többször pedig nem)!

A diagnostics képernyőn két csík látható. Az első az egészségünk, ha ez nullára csökken, akkor elhaláloztunk, a második pedig az energia. A „PFD prototype" egy belénk épített igen destruktív fegyver, amit sajnos csak akkor használhatunk, ha egy speciális elemet rakunk magunkba (érdekesen hangzik, de majd világos lesz). A „biological repair" gombbal pedig az energiánkból gyárthatunk egészséget (kb 1:3 arányban). Érdemes ezt minél nagyobb értéken tartani, egyrészt, ha esetleg valami véletlenül belénk lőne, nem halunk egyből meg, másrészt pedig nem fogunk hasra esni futás közben.



Ha már a kezeléssel tisztában vagyunk, lassan el is lehet kezdeni a játékot. Előtte azonban egy kis háttértörténet. A sztoriból az elején nem sok világos, minden a játék közben derül ki. Adva van egy Daedalos nevű bázis egy távoli bolygón, ahol egy több tízezer éve kihalt értelmes faj nyomaira bukkannak. Az ásatások mellett azonban egy titkos biológiai laboratóriumot létesítenek itt egy bizonyos dr. Mastaba vezetésével. Mastaba titokban az ABA-projecten dolgozik, amely egy félig ember, félig robot (cyborg) gyilkológép elkészítését takarja. (Akit részletesen érdekel a dolog, az a különféle logokban borzasztó dolgokat olvashat a félresikerült kísérleti alanyokról.) Minden szépen megy addig, amíg egyik nap földrengés miatt elszabadul a pokol a bázison.

A reaktor a rengésektől megsérül, robbanásveszélyessé válik. A bajokat tetézendő az egyik igen ígéretesnek induló, hatalmas fizikai erővel (ám annál kevesebb szellemi kapacitással) rendelkező kísérleti példány megszökik cellájából és pontosan az atomreaktor mellett szállásolja el magát. A bázist evakuálni kell, csak néhány ember marad a helyén.

Az AP-127-es kísérleti egyed ekkor tér magához, emberi múltjából nem sok maradt, csak egy dolog jár az eszében: megtudni, hogy ki is volt valójában és mivé tette őt dr. Mastaba elborult elméje...

Ez persze nagyon kevés a sztoriból. Mint már mondtam, minden menet közben fog kiderülni. Játék közben rengeteget kell olvasnunk (ez persze nem baj). Sok hasznos információ birtokába juthatunk és lassan a történet is kialakul. Első lépésként tehát installáljuk fel a játékot (a „médium install" tökéletes lesz), aztán hajrá. Persze nem árt, ha van 5,7 mega szabad XMS is.

A bevezető animációban megcsodálhatjuk amint hősünket a bázisra szállítják, s azt is mikor dr. Mastaba egy szimpatikus körfűrésszel alakít valamit testünkön .. Ezután lesz még egy komoly feladatunk: ki kell választani, hogy milyen nehézségű harcot szeretnénk. A lehetőségek teljesen szabad fordításban a következők: nehéz (EASY), szívás (MEDIUM), vagy nagy szívás (HARD). Bár én is – mint oly sokan mások – utálom azt, ha egy programban nehézségi szintet lehet állítani, de hát mostanság úgy látszik ez a divat. Mikor ezen a nehéz lépésen is túljutottunk, végre elkezdhetünk játszani...

Hősünk a saját összkomfortos cellájában tér magához. Miután talpra áll, egy szimpatikus nursebot akarja kezelésbe venni némi injekcióval. Sajnos gyermekkorunk óta félünk a szúrástól, ezért inkább ellenkezzünk. Sajnos a „passzív rezisztencia" nem vezet eredményre, kénytelenek vagyunk bevetni az aktívat: egy-két jól irányzott ütés és rúgás után a robot már nem áll helyzete magaslatán...

Ráadásul az út is szabad. Mielőtt kifutnánk az ajtón vegyük fel a logbook-ot és a husit. Ha a lehetőségeink engedik, próbáljunk úgy kimanőverezni, hogy ne kapjon el a sugár. Kint a folyosón ha körbe nézünk, találunk még három cellabejáratot. Az egyik előtt valami kék dolog van...

A cellában pedig személyesen Caynan K. C. tartózkodik, kissé megviselt fizikai és szellemi állapotban. Megpróbált kiszabadulni a cellájából de a sugár elkapta és levágta a fél karját. Hogy miért van kék színe? Mikor a bázison rájöttek, hogy Caynan szökni próbál egy fogollyal (ő volt ugyanis a biztonságiak főnöke) és elkapták őket, dr. Mastaba bevonta a kísérleteibe. Sajnos mellékhatásként bőre kék pigmentációt kapott.

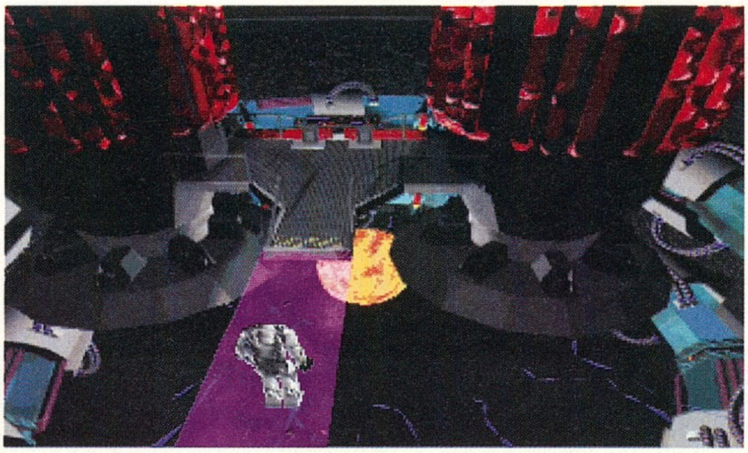
Ne nagyon legyen lelkiismeret-furdalásunk, vegyük fel a karját (fegyverként használható), rohanjuk be a cellába és verjük agyon „sajátkezűleg". Hősünk illedelmesen bocsánatot kér tettéért, majd felveszi az ott található logbook-ot, villát és a fényképet. A

fénykép egyébként – mint azt Caynan logjából megtudhatjuk – egy másik fogoly – névszerint Dane – barátnőjét ábrázolja. Menjünk vissza a folyosóra, s nézzük meg a nagy bezárt ajtót. Ha megpróbáljuk kinyitni, akkor csak egy rövidzárlatot tudunk okozni. Nyissuk ki a kapcsolószekrényt a villával (sajnos ujjaink túl vastagok a művelethez) és a villogó érintkezőket próbáljuk összekötni. Ha sikerült, már nyílik is az ajtó...

Mikor beérünk az őrök szobájába, egy érdekes beszélgetésnek lehetünk fültanúi. Talán jó lenne sietni, ugyanis két űrhajóra való felfegyverzett katona érkezik a bázisra, csak azért, hogy minket ártalmatlanná tegyen. Ha esetleg a folyamatos riadójelzés idegesítene, a bal oldali falon található gombbal ki is kapcsolhatjuk. Utána fordítsuk figyelmünket a „maintenance"-monitor felé. Javíttassuk ki a világítást a kettes cellában, valamint a hibás cellaajtókat is. Ha ez megvolt, nézzük meg a szemközti falat. Itt öt darab monitor van. Az egyiken a foglyokról kaphatunk információkat, a másik néggyel pedig a négy cella ajtaját tudjuk nyitni-zárni. Nyissuk ki a négyes cellát (sajnos a kettest nem lehet), így hozzáférhetünk egy furulyához és Dane logbookjához.

A logbook-ban a sok érdekes dolog mellett egy kódot is találunk, ami Caynan személyi kódja. Sajnos egyszerre nem tudjuk a kezét a leolvasóra tartani és a kódot is bepötyögni, ezért tegyük a következőt: rakjuk le a kezet a földre és lépjünk oda a nurse-bot irányító monitorhoz. Lavírozzunk a robottal a kézhez, vegyük fel, majd vigyük el a leolvasóhoz. Most írjuk be a kódot, lépjünk rá a platóra és már szabad is az út... Ne felejtsük el visszavenni a kezet, mert különben fegyvertelenül maradunk.

A folyosón kellemetlen meglepetésben lesz részünk. A harci robot sajnos kiválóan teljesíti feladatát és ennek bizonyítására szitává is lő minket. A javasolt taktika a következő: futás! Rohanjunk el mellette és a folyosó végén be a nyitott ajtón. Ez bizony a fagyasztó-helyiség. A különösen veszélyes egyedeknek itt hűtik le egy „kicsit" a kedvét. A monitoron elolvashatjuk, hogy kik (vagy inkább mik) vannak most a különböző kamrákban. Sajnos, az egyik példány kiszabadult és lemászott a létrán. A bátrabbak (és a kíváncsiabbak) utána mászhatnak, majd visszatölthetik az állást, mert a szökevény nem éppen gyenge hősünket úgy hajítja végig az alagúton, hogy csak nyekken.



Egyelőre ne másszunk le, hanem nézzünk körbe a helyiségben.

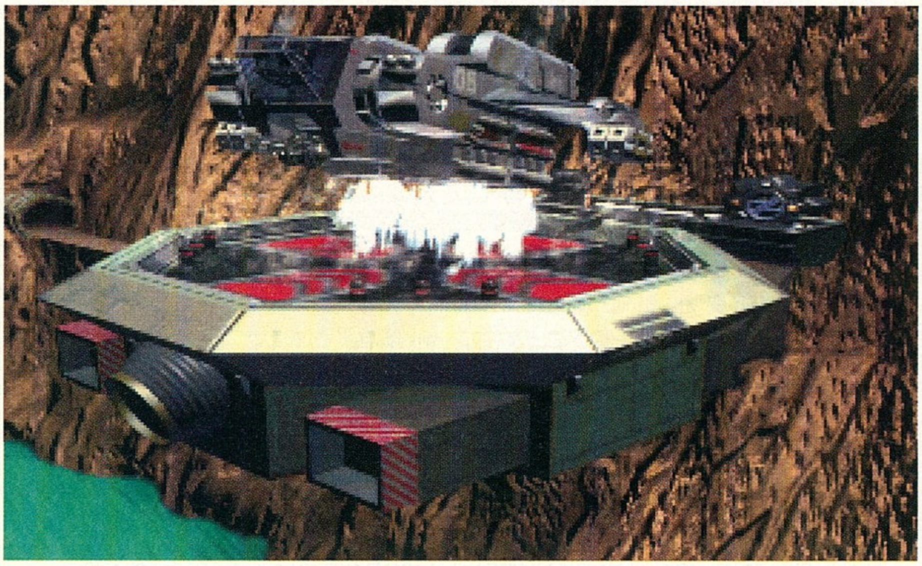
Sok időnk nincs keresgélni, mert a számítógép közli, hogy az egyes számú kamrában gyorsan emelkedik a hőmérséklet. Pár másodperc múlva egy remek találmánnyal találjuk szemközt magunkat, ez a Cyberaptor. Sajnos nem növényevő, ezért rögtön ránk veti magát. Megölni nem lehet, mert csak elkábítani tudjuk, ezért próbáljuk a csapóajtóra rácsalni és ott addig ütni (rúgni), amíg mozog. Mikor elájult, gonosz mosollyal nyissuk ki alatta az ajtót és várjunk, mire is megy a lent lakó kollégájával. Jól sejtettük, lent kemény küzdelem alakult ki. Mivel mi szeretnénk a győztesek lenni, egy még gonoszabb mosoly kíséretében tekerjük meg a kart és ezzel engedjünk rájuk több hektoliter fagyasztó folyadékot... Na, ezzel is megvolnánk. Szabad az út lefelé.

Lent óvatosan közlekedjünk, mert igen vékony a palló és könnyen belepottyanhatunk a trutyiba. Ha végig sikerült menni rajta, akkor a folyosó végén három lyukat látunk a falban. Az egyikbe (azért sem mondom meg melyikbe) bemászva, kis idő múlva megérkezünk a kettes cellába. A régebbi lakó (aki egyébként igen jó erőben lehetett, ha ilyen lyukat tudott a padlóba vájni) helyett most egy elalélt őr tartózkodik, aki persze jövetelünkre magához is tér és felesleges energiáját az agresszivitásban próbálja levezetni.

Sajnos, neki sincs igazán sok szerencséje, mert rövid időn belül pépesre verhetjük a fejét. Győzelmünknek nem is marad el a jutalma: egy hamisítatlan lézerfegyver. Ezzel már bátrabban köthetünk bele szinte bárkibe. Ezért menjünk vissza a folyosóra, ahol a harci robot agresszorkodott. Akinek igen nagy az önbizalma és a bátorsága, megmérkőzhet vele szemtől-szembe mint férfi a férfival (cyborg a robottal). A megfontolt játékos ellenben bőszen odarohan a lifthez, kinyitja az ajtaját és bentről fedezékből lőheti szét a szemetet. Ha végeztünk vele, fordítsuk figyelmünket a lift kezelőpultja felé. A két alsó szint kivételével bárhová mehetünk. Kezdjük el a felfedezést fentről lefelé...

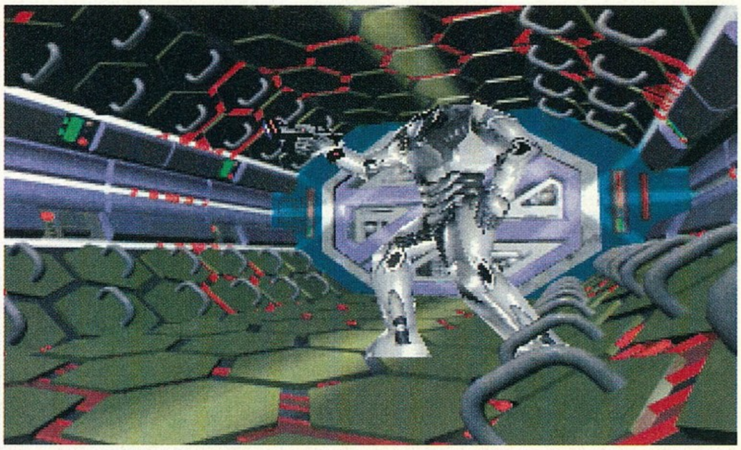
Miközben a lift felfelé halad, már húzódjunk fedezékbe, különben gyorsan szétlövöldöznek minket. A két robotot, akik látszanak könnyedén leszedhetjük bentről. Mivel még három maradt, a további technikát a kedves játékosra bízzuk. Ha átküzdöttük magunkat rajtuk, akkor valószínűleg meg is érkeztünk a nagy lézerágyúhoz. Itt Roland fogad minket személyesen és arra kér, hogy kíméljük meg az életét.

Végre valaki aki első látásra nem leütni/lelőni/megenni akar minket. Az ágyúval azonban lőni szeretnénk, mivel éppen most érkezik a két űrhajónyi erősítés, akit ellenünk küldtek. Roland roppant tanulékony, mert pár rúgással rögtön meggyőzhetjük arról, hogy kapcsolja be nyugodtan a kütyüt. Ha ez kész, pont megérkezik a két űrhajó, amiket durrantsunk is le a levegőből. Hősünk örömét hangos „Yes!!" kiáltással vezeti le. Itt fent végeztünk is, mehetünk a főszintre. Mindenki saját belátása alapját honorálja Roland teljesítményét. Akár agyon is lehet csapni, vagy meg is kímélhetjük az életét. Ki tudja mire is lesz ez még jó...



Ha leértünk a harmadik szintre, egyből egy harci robottal nézünk farkasszemet. Intézzük el (könnyű azt mondani), és nyomuljunk be a folyosóra. Az első ajtó a reaktorhoz vezet. Talán nem lenne bölcs dolog mindenféle védőruha nélkül bemenni. Az utolsó ajtó sajnos zárva van, ezért maradjunk a középsőnél. Hangulatkeltésnek elárulom, hogy ez vezet egyenesen dr. Mastaba műtőjébe. Természetesen ő vár itt ránk személyesen és valamilyen készülékkel le is bénítja izmainkat. Kénytelenek vagyunk elintézni az egyik őrt (mindezt még a doktor uralma alatt). Hm, nem is rossz ez a beépített fegyver...

Csak tudnánk már mozogni. Ez egyelőre nem fog menni, még Mastaba „csinálja a fesztiválť". Bemutatja nekünk a félkész „testvérünket". Ez nem más mint Dane, a 4-es cella néhai lakója. Szerencsére van még benne elég erő ahhoz, hogy összetörje Mastaba készüléket. Egy pillanat alatt minden elsötétül...



Mikor magunkhoz térünk, Mastaba és a fegyverünk sehol, csak egy újabb elemet találunk. Nézzük meg mi maradt Dane-ből. Még „él", de arra kér, hogy vessünk véget szenvedéseinek. Memóriája teljesen üres (akár a mienk), még a barátnője fényképét sem ismeri fel. Hogy kérését teljesítsük, babráljuk meg a műtőasztal oldalán lévő panelt és Dane volt-nincs. A falon lévő számítógépben még érdekes dolgokat lehet olvasni az ABA-project-ről és megtekinthetjük a kísérleti alanyok fényképeit is. Ezek közül az egyik mi voltunk. De vajon melyik? Ezen nincsen időnk töprengeni, fussunk ki a folyosóra, majd menjünk be azon az ajtón amelyen a szerencsétlen őr jött ki. Természetesen ismét egy kellemes kis gyilkolás vár ránk, újabb őr próbál minket megállítani. Mondanom sem kell, hogy eredménytelenül. Ha beleállunk az egyik falon lévő fülkébe, akkor egy igén szép védőruhával leszünk gazdagabbak.

Ebben már megnézhetjük mi is történik a reaktornál. Egy jól fejlett harci robot lő darabokra minket. A megoldás roppant egyszerű: irányítsuk a targoncát (a nursebot-hoz hasonlóan) a reaktorhoz és lökjük le a robotot a mélybe. Vegyük fel a védőruhát és látogassuk meg a reaktort!

Előtte mindenképpen mentsünk egyet, mert nagyon nehéz dolgunk lesz. Egy kemény perc alatt el kell intéznünk az ide befészkelődött idegent és lekapcsolni a reaktort. (Nekem 2,15 másodpercem maradt.) Útközben szerencsére belebotlunk egy fegyveres őrbe. Mivel a ruha rajtunk van, így nem ismer fel minket. Sajnos a fegyverére szükségünk van, ezért kénytelenek leszünk erőszakhoz folyamodni.

Nem olyan nehéz lecsapkodni. Vegyük fel a pisztolyt és irány a reaktor. Menjünk és kapcsoljuk be a hidat. A visszaszámlálás akkor kezdődik meg, mikor rálépünk! Rohanjuk be a vezérlőpulthoz és ingerejük fel a lényt egy-két lövéssel! Ha már kellően ideges és követ minket, akkor fussunk át a hídon és kapcsoljuk ki. Hát igen, csúnya halál lehet beleesni egy atomreaktorba. Mindegy, ne ezen töprengjünk, hanem vissza a hidat és rohanás át rajta! A két oszlopot emeljük gyorsan ki és lépjünk be a számítógépbe! Nyomjuk le a 3-as, a 4-es és az 5-ös gombot és kapcsoljuk ki az egészet! Ez meleg volt.

Az őrök szobájában igen sok érdekes információ található a különböző monitorokon. Olvashatunk a reaktorról, egy bizonyos dr. Escher felfedezéseiről a bolygón és arról is ami minket a legjobban érdekelhet: Mastaba egy kísérleti űrhajót építtetett magának a hangárban. Végre van valami amivel itt hagyhatjuk ezt a nyavalyás bolygót. (Hogy barátunk ebben az állapotban hová utazna, arról fogalmam sincsen.) Mindegy, a lényeg az, hogy kedvünk támadt megnézni ezt a kis hajót. A megfelelő menüponttal le is juthatunk a hangárba...

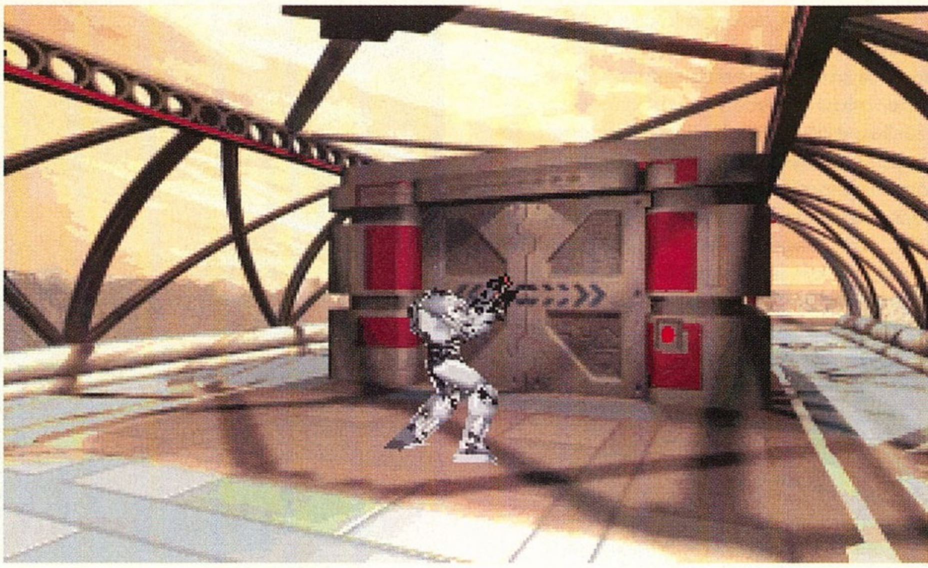
Szabadulásunk egyelőre még erős korlátokba ütközik. Egy erős testfelépítésű őr esik nekünk dr. Mastaba utasítására. Ez a küzdelem már jóval keményebb lesz a többinél. Persze ha figyelünk rendesen, őt is lenyomhatjuk. (Érdemes az egy rúgás a fejre, majd egy rúgás a térdre kombinációt alkalmazni, én ezt találtam leghatékonyabbnak ellene.) Mikor végeztünk vele, felvehetjük tőle az adóvevőjét, ami sajnos a harcban megrongálódott. Már nem „adó", csak „vevő". Rögtön egy ismeretlen női hang szól bele (valószínűleg ő dr. Escher) és segítségünket kéri. Érdemes lenne megkeresni, valakire talán számíthatnánk...

Az űrhajóba beszállni még nem tudunk, de az orránál lévő nyílásból egy kellemes elemet vehetünk ki. Akár 500 egységig is lehet tölteni (most úgy 100-150 körül jár). Az egyik számítógéptől megtudhattuk, hogy az űrhajónak 375 egységnyi energia kell, hogy el tudjon indulni. Valahol fel kellene tehát tölteni a berendezést. A hangár padlóján, ha jól körbenézünk, akkor még egy különös kocka alakú tárgyat fedezhetünk fel.

Sajnos hősünknek (és vele együtt nekem sem) semmi fogalma sincs rendeltetéséről. Itt végeztünk is, menjünk nyugodtan vissza...
A legalsó szintet nem fedeztük még fel, tehát induljunk el a lift felé. Közben valószínűleg dr. Mastaba értelmes szövegét hallgathatjuk a rádiónkon keresztül. Ne is törődjünk vele, menjünk le a negyedik emeletre. Amint kilépünk a liftből, kinyílik a másik ajtó és egy újabb harci robottal mérkőzhetünk meg. Ez már igen kemény dió lesz, ugyanis semmi fedezék nincs a környéken. Ajánlott taktika: egy lövés felé, egy lépés oldalra. Ezt néhányszor eljátszva már szabad is az út. A lángoló roncsot nem árt azért kikerülni. Ha tovább szeretnénk menni, akkor egy igen érdekes zárral kell megbirkóznunk. A lényege az, hogy mind a kilenc négyzetben kialudjon a fény. Nyomkodjuk egy darabig, kis idő múlva csak sikerülni fog (nem sok logikát találtam benne). Az ajtó lassan kinyílik és szemünk elé tárul a külvilág... (Ugye, a védőruha még mindig rajtuk van?)

Kint két irányba tudunk menni. Az első a leszállópálya, ahol semmi érdekes nincsen, csak négy kisebb méretű ágyú kezd el ránk lövöldözni. A másik irány már sokkal érdekesebb (lenne), csak van vele egy kis probléma. Menjünk le a lifttel. Ez a vékonyka ösvény vezet az ásatás helyszínére.

Az őrrobotok még nem jelentenének nagy gondot, de a földrengés igen. Sajnos mindig pont a legrosszabbkor jön és belezuhanunk a savba. Semmi ötletem nincsen, hogy mit is lehetne csinálni a továbbjutás érdekében. Egyetlen dolog van ami érdekes lehet: dr. Escher feljegyzéseiben olvashatunk róla, hogy amíg ez az út nem létezett, addig fel kellett mászniuk a vulkán tetejére, ha el akartak jutni az ásatáshoz. Persze, sehol nem találtam semmiféle kapaszkodót, ahol ez megvalósítható lenne. Itt teljes a csőd, ígérem ha sikerül valami eredményt elérnem, azonnal beszámolok róla. A további út pedig világos: kiszabadítani a nőt, elintézni Mastabát, valahogyan



feltölteni az elemet, felrobbantani a bázist és az űrhajóval elhúzni innét...

A legvégére a szokásos értékelés maradt. Talán nem mindenkinek tetszik, hogy mindenben az Alone-okhoz próbálom hasonlítani a játékot. Természetesen igazuk is van, a két program nem tartozik egy kategóriába. A Bioforge minden tekintetben hihetetlenül jól eltalált játék. A szereplők mozgatása tökéletes. (Nem véletlen, először ugyanis mindent ledigitalizáltak, utána pedig ráfeszítették a rajzokat.) Már említettem, hogy hősünknek (sajnos az igazi nevét nem ismerem) borzasztó sokféle mozdulata van. A hátterek grafikája – ahhoz képest, hogy renderelt – gyönyörű. (Tanulság: lehet szépen renderelt dolgokat is csinálni, csak egy kicsivel több munkát kell belefektetni). A kiváló zene (egy Roland SCC-1-es hangkártyán) és a digi hangok is remek aláfestést adnak a játékhoz (a legjobb effekt hősünk szervomotorjának hangja).

A mostani „bug"-os időkben is jól vizsgázott a program: egyszer sem fagyott le (pedig a PC-t mindennek lehet nevezni, csak stabil rendszernek nem). Érdemes megnézni, hogy hányan dolgoztak rajta! Lehet, hogy valakinek nem tetszik a hang, a grafika vagy a mozgatás. Egy dolgot azonban senki sem cáfolhat meg: A Bioforge-nak olyan hangulata van amivel nem sok más játék dicsekedhet. A sztori is nagyon jól fel van építve, látszik rajta, hogy nem tíz perc alatt kitalált, kommersz jó-rossz történetről van szó. Ha az eddigiekből nem derült volna ki, leírom feketén-fehéren: nekem borzasztóan tetszett, nagy esélye lehet az 1995 év programjáért folyó versenyben. (Azért remélem ehhez a Dungeon Master II.-nek is lesz egy-két szava.) Talán sokak szemét egyetlen nagy dolog fogja szúrni ... Mégpedig az, hogy ehhez is – mint sok máshoz mostanában – 8 megás gép kell! Sajnos, be kell látnunk, hogy ez a jövő(?), legalábbis a PC-s játékok terén. Remélem, egyre többen engedhetitek meg magatoknak ezt a beruházást. A Bioforge-ot látva, azt hiszem bőven megéri.

To

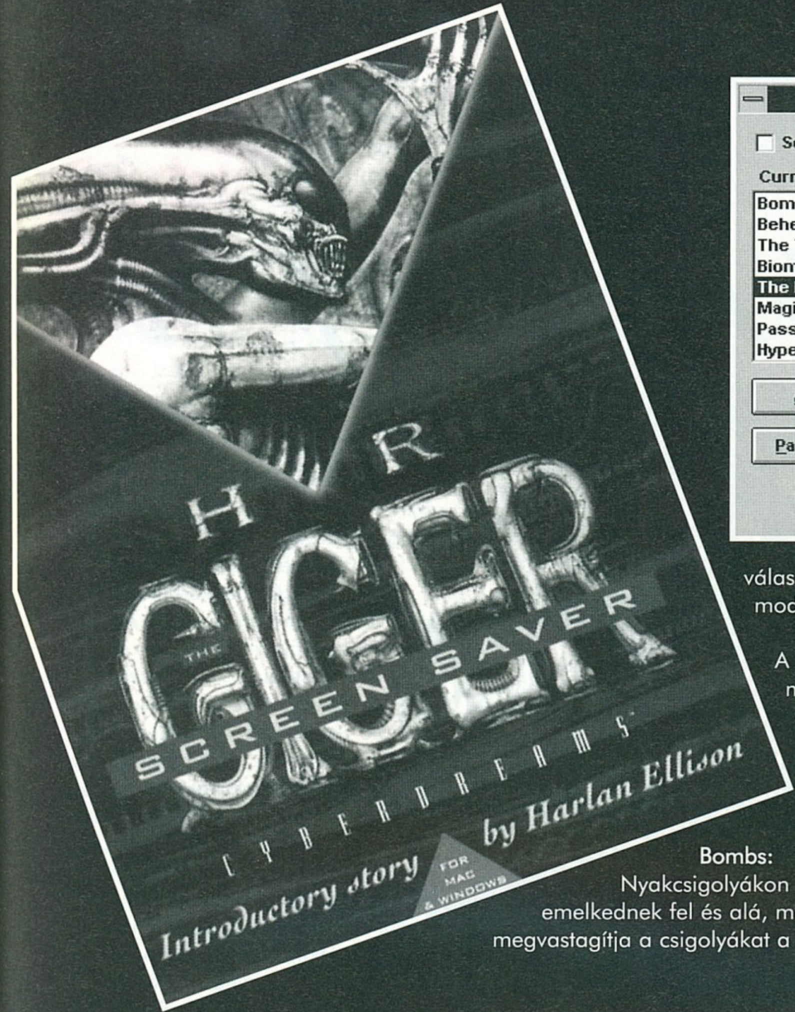
ORIGIN

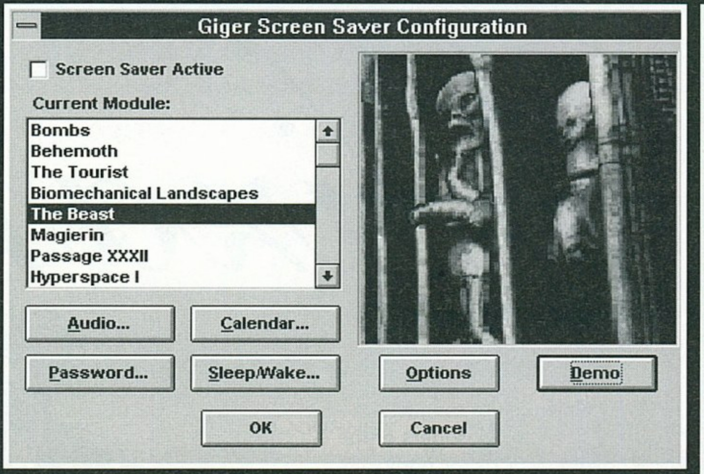
+ Jó a hangulata.

– DX50 alatt nem lehet vele játszani.

DOS 5.0
486DX50
8 MB RAM
VGA
5 MB HD
Adlib, SoundBlaster comp.,
GMIDI, MPU-401

85%



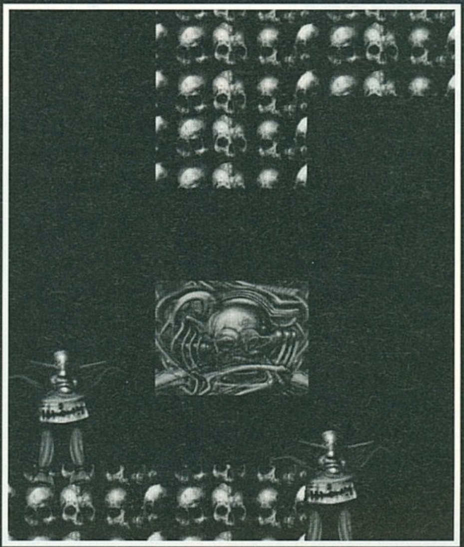


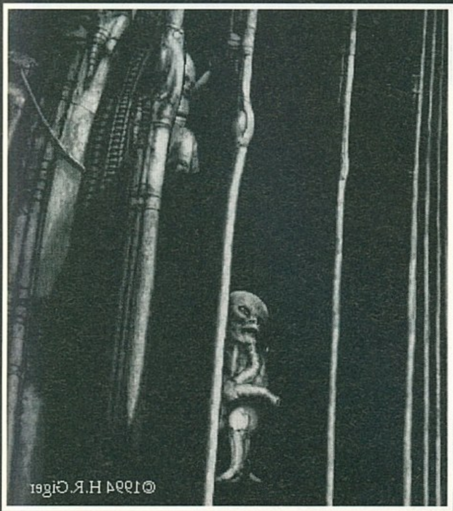
Nem olyan régi találmány a screen saver, azonban az elmúlt időszakban rengeteg hasonló rendeltetésű alkotás látott napvilágot. Az amerikai székhelyű CyberDreams cég mindig is favorizálta H. R. Giger alkotásait és kitalált világát, így nem is nagyon lepődtem meg mikor az új screen saver-üknek is ez lett a fő témája. Azon persze lehet vitatkozni, hogy minek ennyire feltupírozni egy rendkívül egyszerű funkciójú programot, hiszen elvileg nem ülünk a gép előtt amikor a screen saver bekapcsol, ergo teljesen mindegy, hogy mi történik a képernyőn.

A programba a készítők 10 fajta grafikai algoritmust építettek be, ezek közül válogathatunk. Természetesen a gépre is rábízhatjuk, hogy random válasszon egyet a modulok közül.

A beépített modulok az alábbiak:

Bombs: Nyakcsigolyákon fejek emelkednek fel és alá, majd megvastagítja a csigolyákat a gép.



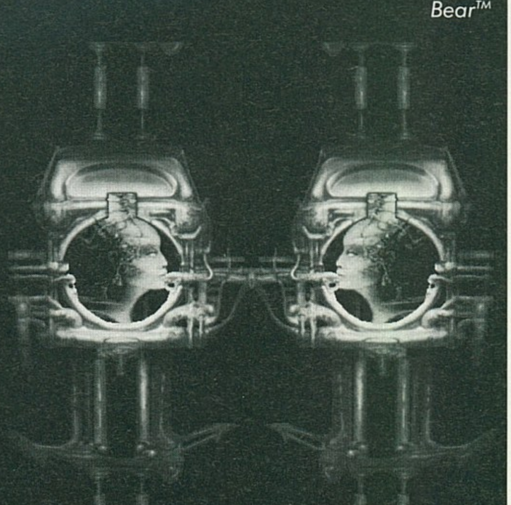


Behemoth: Különböző rondábbnál rondább alakok jelennek meg a képernyőn, sőt előfordul, hogy „feltépődik" a kép és valaki kinéz rajta.
The Tourist: Vándorló teremtmények népesítik be a képernyőt, valószínűleg a víz alatt történnek a dolgok, legalábbis a buborékokból ítélve.
Biomechanical Landscapes: Egy-egy ismert Giger képet rak ki a gép oly módon, hogy egészen nagy pixelekből finomítja le a képet a program.
The Beast: Csontokból álló felvonókban különféle embriók mászkálnak fel és alá.
Magierin: Pókszerű teremtmények mászkálnak felfelé a képernyőn miközben bepattognak más szintén pókszerű lények.
Passage XXXII: Egy techno alakzat scrollozódik a képernyőn, mely résein keresztül egy képet látunk.
Hyperspace I: Csontokból álló talaj felett űrhajók köröznek.
Illuminatus I: Repkedő alakok koponyákból álló képet raknak össze a képernyőre, és időnként egy oda nem illő képet hoznak be és visznek ki.
Notes: Az előbbiekben megismert alakok táblákat hurcolásznak a képernyőn, melyeken üzenetek jelennek meg.
Randomizer: Az előbbiekben felsorolt modulok közül válogat a program.

Extra funkciója a programnak az, hogy a Calendar menüpontban pontosan beállíthatjuk azt, hogy mikor kapcsoljon be és kapcsoljon ki a screen saver, bár ennek nem sok értelmét láttam. A Sleep/Wake pontnál beállíthatjuk a bekapcsolási időtartamot, a kilépési feltételeket, illetve a hot-key kombinációkat amivel elérhetjük a programot. Ha rendesen be van konfigurálva az audio driver, akkor hanghatások is megszólalnak a program működése közben.

Összefoglalva nem nagyon tetszett a program, csak az egyébként is jó idegállapotban lévő számítógépeseknek ajánlom. A beépített modulok nem valami nagy durranások, szerintem ennél sokkal többet ki lehetett volna hozni a témából.

Bear™



Wizardry 7

1993 év elején jelent meg a Wizardry 7 – The Crusaders of the Dark Savant. Már akkor nagy lendülettel vetettem magam a játékba, de sajnos nem lehet a Wizardry 7-et úgy játszani, hogy van egy órám, addig játszok egy picit. Így '94 év végére maradt a (minden szempontból) nagy játék. Minden tiszteletem Mocsy és Pellus úré, akik elsőnek játszották végig a játékot, hiszen egyes fejtörői igazi csemegék – addig amíg véletlenül rá nem jövünk a megoldásra.

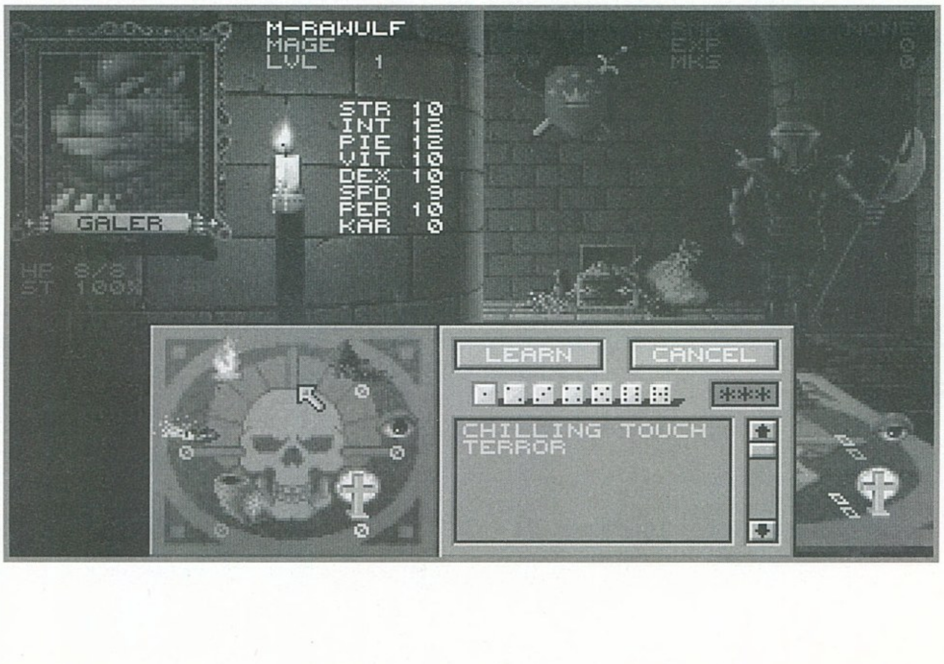
A fejtörők ködös utalásaiból akármit is kiolvashatunk, csak éppen a logikus megoldást nem. Nem ártalmas egy kis angol tudás sem az elszántság mellé: ez nem egy Eye Of Beholder. A kiírások remek hangulatot teremtenek a játéknak, és beszélgetések esetén a történetet csak úgy érthetjük meg, ha mi is rákérdezünk bizonyos dolgokra. Ez gondolom elég riasztó bevezető volt, és már a Kedves Olvasó el is határozta, hogy EZ AZ A szerepjáték, amit inkább kihagy. Pedig kár lenne. Véleményem szerint a Wizardry sorozat (habár kisebb hírnévnek örvend Európában mint az Ultimák vagy Beholderek és egyebek) az egyik legjobban kitalált és az egyik legjobban élvezhető szerepjáték amit valaha is csináltak. A Wizardry 7-nél csak a 6-os jobb, de az ma a grafikai megjelenítésével nem szállhat ringbe. Szóval aki IGAZÁN JÓ szerepjátékkal akar játszani, és egy kicsit mazochista, annak ajánlom a játékot. 300- 500 órányi tiszta játék, azaz rendezkedj be: 2-4 hónapig fogod játszani, akár éjszakába vagy hajnalba nyúlóan is...

Lássuk hát a kerettörténetet: Létezik az ASTRAL DOMINAE. Ez a szent tárgy egységesíti magában mindazt a tudást, amire minden ember, elf, hobbit és törp vágyott. Ezzel a tárggyal valakiből akár isten is lehet. A kozmikus toll (Wizardry 6) megkerülése után napvilágra jutott ennek az isteni tárgynak a létezése.

A Lost Guardia nevezetű bolygón van elrejtve. A legenda arról is szól, hogy normál emberfia nem tud mit kezdeni a tárggyal, mert az aktiválását csak egy személy ismeri, Vi Dominae, Father Phoonzang mester lánya. Ő rejtette el a tárgyat a bolygón, és a titkát a sírba vitte. A mester nagy misztikus hírében állott, és több könyvet is írt, melyek mind- mind elvesztek. Bizonyos részleteit még őrzik egyes népek (ezek a *-gal megjelölt napok, pl. *fools map*).

Ezekben a mitológia szerint vannak utalások a titok helyével kapcsolatban. Természetesen nemcsak minket érdekel az Astral Dominae, hanem a bolygóra érkezett a Dark Savantot is, akinek a csapatai már megszállták New City-t. A bolygón élő Gornok, T-Rangok, Umpanik és Rattkinok a saját kis háborúikat vívják egymással, valamint feltűnnek a titokzatos Helazoidok is. A Gornok az Orkok egyik fajtársai, akik nagyon messze estek a fajtájuk fájától, ugyanis nagyjából megbízhatóak. A T-Rangok már kevésbé. A pókkirálynőjük szolgálata érdekében mindenre képesek. Híres harcosok és a mágiát sem vetik meg. Az Umpanik militáris felépítésben tartanak rendet. Teljesen megbízhatóak, amíg nem teszünk keresztbe nekik. Amellett, hogy ők a lőfegyvereket részesítik előnyben, vannak köztük is mágia-felhasználók, de nem veszélyesek. Nekik a legjobb a páncélzatuk.

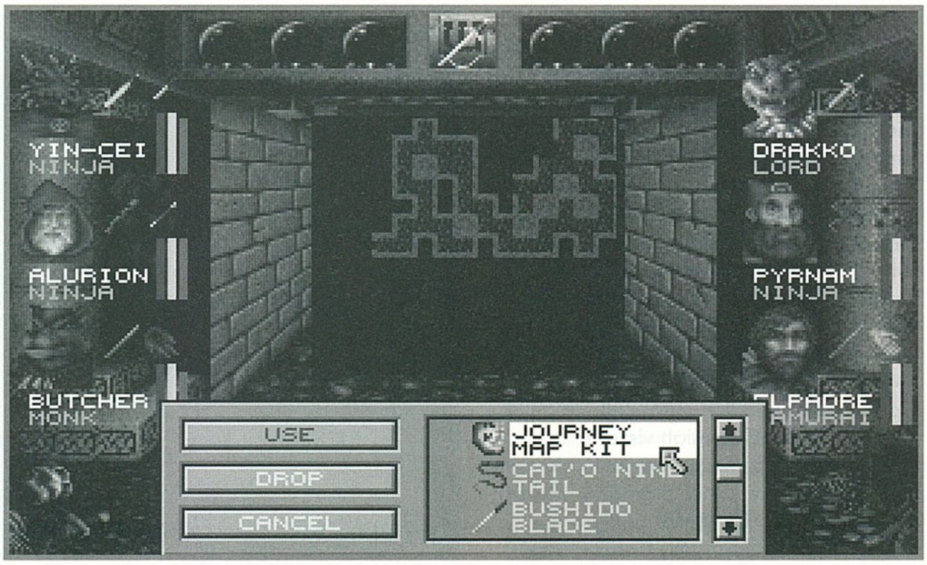
Itt szúrom közbe, hogy ezek a népek is csak olyan népek mint a többi, ha egy csapat gorn rangerrel találkozunk, akkor varázsolni is fognak, ha viszont a csapat csupa lancerből áll, akkor csak hegyes lándzsákra számíthatunk. Természetesen a csapatunk nem mindig ismeri fel egyből, hogy milyen lényekkel áll szemben, ezért nem árt a mithology skillt az egyik emberünknél felfejleszteni. Valamint azon se lepődjünk meg, hogy ha besétálunk egy városba és egyezséget kötünk a királyukkal, akkor is megtámad minket



egy-két-sok egyed abból a fajból, hiszen minden nép között van egyet nem értés. De miért van az, hogy a T-Rangok egytől egyig ellenünk vannak (kivéve a királynő, ha akar valamit tőlünk)?

Kezdjük el a játékot. Legelső dolgunk a karakter generálás (ha nem akarjuk a Wizardry 6-ból kimentett karaktereinket betölteni). Itt már a bőség zavarában szenvedhet a kezdő játékos: Human, Elf, Gnome, Hobbit, Dwarf, Faerie, Rawulf, Mook, Draconian, Lizardman, Felpurr fajok vállalkoznak az Astral Dominae visszaszerzésére. Persze mind első szintű. Szép kis segítség.

A CREATE gombbal el is kezdhetjük a karaktergenerálást. A fajválasztás meghatározza az alapértékeinket (erő, intelligencia, stb.), valamint minden fajnak vannak előnyei és hátrányai. Az ember kivétel ez alól, neki nincsenek se előnyei se hátrányai. A Faerienek pl. nagyon jól jön, hogy minden harmadik szintlépés után eggyel csökken az AC-ja. Viszont egy nagy hibája is van – mivel nagyon kistestű lényről van szó, szinte semmilyen páncél nem megy rá. Sőt, az is idegesítő lehet, hogy egy kard vagy nagyobb bot kiesik a kezéből, s én a játék közepén már bántam, hogy Faerie-t indítottam. Viszont (szerencsémre) ezt már nem csinálhattam vissza, s végül is a Faerie mágusom irtotta ki a legtöbb ellenfelet, miután átképeztem ninja-vá.



Található egy vakegérnél (igen, ez a hivatalos neve: Blindmaus) egy cane of corpus nevezetű tárgy, amit csak ninja használhat, és csak faerie faj. Ez az egyik (ha nem A) legjobb fegyver, ráadásul egy kézben lehet fogni, és a másikkal egy másik fegyvert forgatni. De ne rohanjunk úgy az események elé. A karakterek generálásánál indítsunk tehát egy faerie-t, lehetőleg ne harcost, inkább mágust vagy papot, és ne legyen a strenght-je 5-ös, mert az nem elég brutális (sokat lehet szenvedni az átképzésével, én tudom...).

Legyen egy Draconian fajú is a csapatban, egy fighter, lord vagy ranger is megteszi, de végül is lehet bármilyen foglalkozású. Ez a faj azért kell, mert a játék elején a nagyon gyenge csapatunk támasza lehet: tud savat köpni, és ha így elfogytak a mágiapontjaink, a harcosaink csak bénáznak az első sorokban, akkor a savköpő barátunk aktivizálhatja magát. Sok köpködéstől hamar kifárad (ezt az ellenfelei már nem láthatják), de pihenéskor a stamina (szabad fordításban frissesség, kitartás) nő a leggyorsabban, így hamar regenerálódik a képessége. Mások javasolnak a draconian mellé egy bárdot is, aki a kezdőfelszerelése közé kap egy lantot is, ezt akárhányszor használhatja, mágikus énekével altatóvarázslatot csinál, ez sem kerül varázspontba.

A gyengébb ellenségeket könnyű elaltatni, addig is nyugton vannak. Az egyik legfontosabb: ne felejtsünk el papot vagy bishopot indítani. Harc közben is muszáj lesz elsősegélyt nyújtani. Egy valkyre is jól jön a csapatba, a maenads lance tárgy miatt, de azt úgyis csak a végén lehet megkapni. Ha nincs valkűrünk, egy Lord karaktert indítsunk.

A FAJOK UTÁN LÁSSUK A FOGLALKOZÁSOKAT

Fighter (Harcos) – majdnem minden páncélt és fegyvert használhat. Ő kapja a legtöbb HP-t szintlépéskor és sokféle fegyver forgatását is megtanulhatja.
Min erő: 12.

Mage (Mágus) – Ő tanulja meg a leggyorsabban a varázslatokat.
Min. Int: 12

Priest (Pap) – Könnyűpáncélzat és a gyógyító varázslatok jellemzik.
Min. Pie:12, Per:8

Thief (Tolvaj) – Speciális képességei lehetővé teszik, hogy a ládán lévő csapdát eltávolítsák, hogy az NPC karaktereket megszabadítsák a pénzüktől és tárgyaiktól, valamint zárt ajtókat is ki tudnak nyitni. Ezenkívül el is tudnak bújni, így a következő körben dupla, maximális sebzést okozhatnak (meglepetés).
Min. Dex: 12, Spe: 8

Ranger (Erdőjáró ?) – Pontosan lőnek nyíllal, akár halálos sebet is ejthetnek egy lövéssel. El is tudnak bújni, valamint a scout képességükkel felfedezik a titkos átjárókat. Harmadik szinttől alchemist varázslatokat tanulnak.
Str:10, Int:8, Pie: 8, Vit:11, Dex: 10, Spd:8, Per: 8.

Alchemist – Egy másik varázslóosztály, amelyik a természet erejét alakítja át a saját használatára. Mivel nem használnak szavakat a varázsláshoz csak mozdulatokat, ezért nem hat rájuk a silence varázslat, ami meggátolja a többi varázslófajtát a további varázslásban.
Int:13, Dex: 13

Bard – Varázshangszerek használói, és a 3. szint után ők is megtanulnak varázsolni. Ezenkívül megtanulhatják a tolvaj tulajdonságait is.
Min. Int:10, Dex:12, Spe:8, Per:12

Psionic – Mentális képességeiket tökélyre fejlesztve varázsolni képesek, főleg

az agyra hatnak. Min. Str-10, Int:14, Vit:14, Per:10.

Valkyrie – A valkűr foglalkozást csak nők űzhetik, kiváló harcosok, és harmadik szinttől papi varázslatokat is tanulnak. Min. Str:10, Pie:11, Vit: 11, Dex:10, Spd:11, Per:8

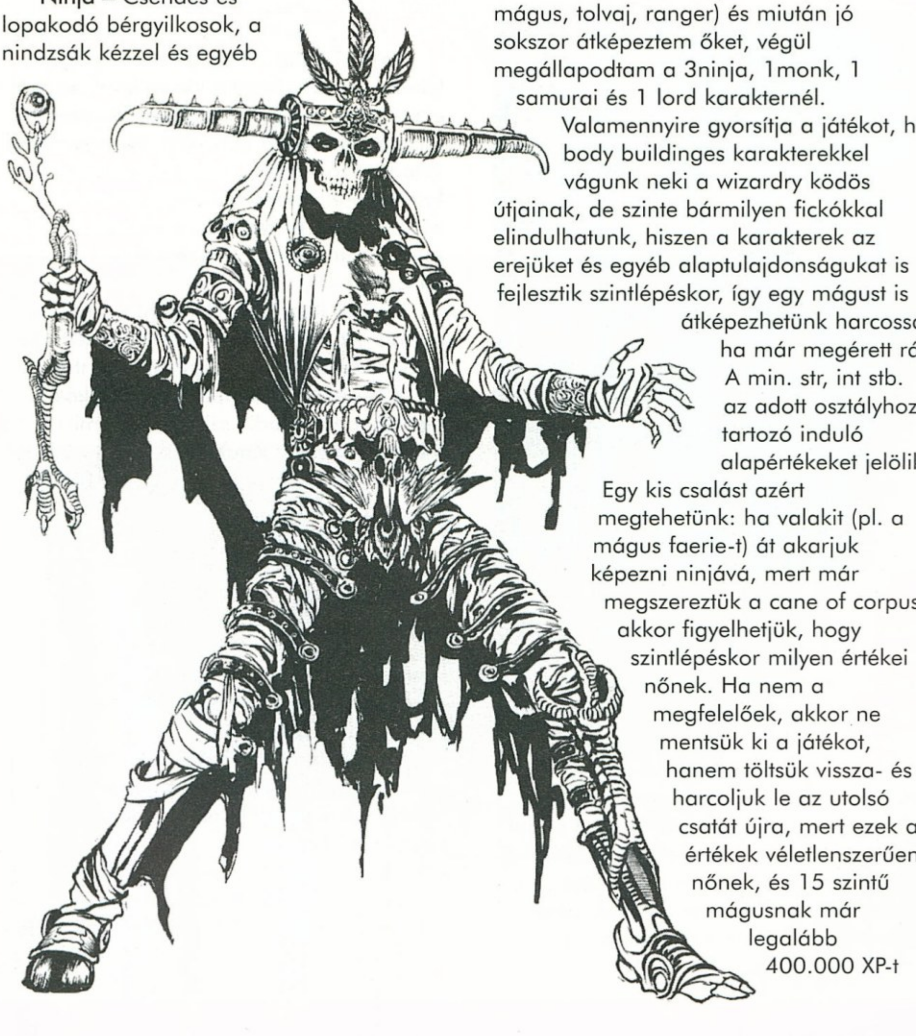
Lord – A wizardry keresztes lovagjai. Gyógyító papi varázslatokat a harmadik szinttől tanulnak, és a diplomáciai tudásuk is nagy. Fantasztikus harcosok. Min. Str:12, Int:9, Pie:12, Vit:12, Dex:9, Spe:9, Per:14

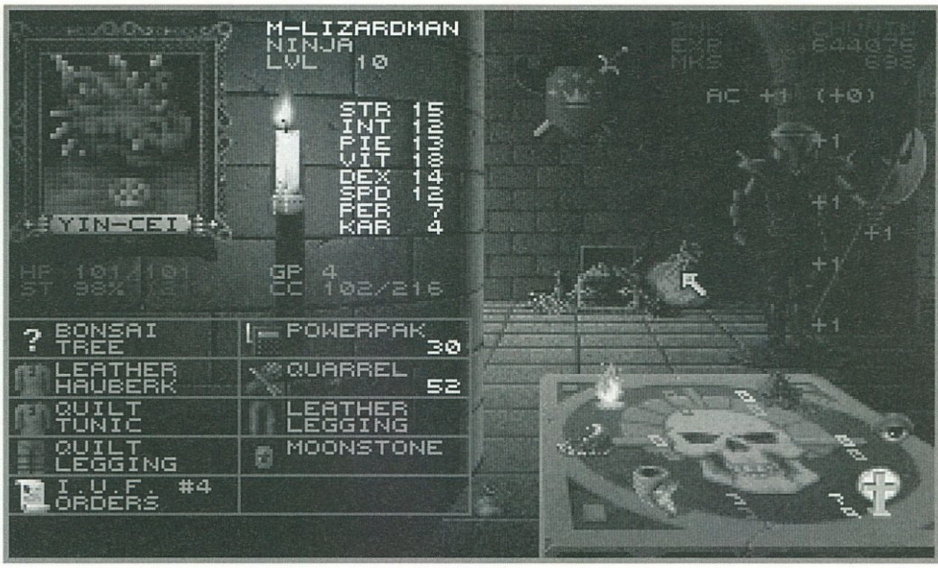
Bishop (Püspök) – Átmenet a mágus és a pap között, mindkét varázslatfajtát megtanulhatja. Ezek miatt viszont lassabban tanulja meg a varázslatait, mint ha csak egyfélére koncentrálna. Min. Int:15, Pie: 15, Per:8

Samurai – Mivel egész életüket a kardozásnak szentelik, ők a kardok mesterei. Jobban bánnak ezzel a fegyverrel mint bármely más kalandozó. Harmadik szinttől mágus varázslatokat tanulnak, és kritikus ütést is bevihetnek az ellenfelüknek. Str:12, Int:11, Vit:9, Dex:12, Spd:14, Per:8

Monk (Szerzetes) – Testi és belső fejlődésük útján könnyen megtanulják a pusztakezes harcot, valamint harmadik szinttől psionic varázslatokat is. Kritikus ütést is bevihetnek az ellenfélnek, valamint el is tudnak bújni. Szintenként csökken az AC-juk. Min. Str:13, Int:8, Pie:13, Dex:10, Spd:13, Per:8.

Ninja – Csendes és lopakodó bérgyilkosok, a nindzsák kézzel és egyéb





fegyverekkel is tökéletesen harcolnak. Kritikus ütésüket nem sok ellenfél éli túl, sőt még alkimista varázslatokat is tanulnak. Szintenként csökken az AC-juk. Min Str:12, Int:10, Pie:10, Vit:12, Dex: 12, Spe:12

Nos ennyi lenne az a kevés karaktertípus, akiket a játék elején választhatunk, s akikké átképezhetjük az embereinket. Vannak olyan emberek (RainBird félék) akik 2-3 napig dobálják a karaktreiket, hogy egy dwarf ninjaval, egy faerie monkkal és egyéb keleti típusú harcosokkal indulhassanak. Én kidobtam az első hat emberkét (harcos, pap, 2 mágus, tolvaj, ranger) és miután jó sokszor átképeztem őket, végül megállapodtam a 3ninja, 1monk, 1 samurai és 1 lord karakternél.

Valamennyire gyorsítja a játékot, ha body buildinges karakterekkel vágunk neki a wizardry ködös útjainak, de szinte bármilyen fickókkal elindulhatunk, hiszen a karakterek az erejüket és egyéb alaptulajdonságukat is fejlesztik szintlépéskor, így egy mágust is átképezhetünk harcossá, ha már megérett rá. A min. str, int stb. az adott osztályhoz tartozó induló alapértékeket jelölik. Egy kis csalást azért megtehetünk: ha valakit (pl. a mágus faerie-t) át akarjuk képezni ninjává, mert már megszereztük a cane of corpust, akkor figyelhetjük, hogy szintlépéskor milyen értékei nőnek. Ha nem a megfelelőek, akkor ne mentsük ki a játékot, hanem töltsük vissza- és harcoljuk le az utolsó csatát újra, mert ezek az értékek véletlenszerűen nőnek, és 15 szintű mágusnak már legalább 400.000 XP-t kell gyűjtenie a következő szintlépésig. Segítsünk be egy kicsit a szerencsénknek...

Mielőtt egy újabb szárazabb témát kezdenénk, a skilleket, gyorsan végigmegyünk a karakter képernyő legfontosabb részein:

RNK: a karakterünk rangját mutatja, hogy milyen besorolása van. Semmi jelentősége nincs, de jó poén.

EXP: Mennyi XP-t gyűjtött idáig.

MKS: Mennyi szörnyet tett hidegre. Ez is jó ötlet volt, hiszen összehasonlíthatjuk a harcosok átlagát.

A karakter feje mellett van egy kis gyertya, erre nyomva a figura korát is megtudhatjuk (nincs jelentősége), de itt van egy NEXT LVL felirat, ami azt mutatja, hogy hány XP-t kell még elérnünk a következő szintig.

A karakter feje alatt, ha a névtáblára mutatunk, megváltoztathatjuk a fickó nevét, arcát, foglalkozását.

Az St a staminánkat mutatja (ez a kitartás, kipihentebb állapotban jobban harcolnak az emberek) és a HP-t pedig nem kell magyarázni. Ha a fő képernyőn vagyunk, a piros csík a HP, a sárga a stamina, a kék pedig az összes mágia pontunkat jelzi ki.

A GP az aranyaink számát, a CC a cipelt cucc súlyát mutatja. Ha a CC sárga, akkor a fickónk túl van terhelve, ha piros, akkor már alig bír menni a súly miatt. Ez csak egy dologra van kihatással, az AC csökken, harcban könnyebben eltalálhatnak minket. A jobb oldalon levő páncélos figura mutatja az AC-nkat, lebontva bizonyos testrészekre. Legjobban a testünknek és a lábunknak kell védve lenni.

Egy nagyon fontos dolgot majdnem elfelejtettem: a játék elején kötelező átképezni a figurákat, de a közepénél már álljunk le, mert nemcsak a fickó skillijei befolyásolják a csata kimenetelét, hanem a szintje is. Sokszor a kritikus ütés csak egy azonos vagy alacsonyabb szintű szörnyre

hat (critical hit) és a szörnyeknek is megvannak a szintjeik...

Valamint egy magas szintű harcos egy körben többször is támad, egy ninjanak több esélye van a kritikus ütésre. Azon túl a figurák mágia-ellenállása is megnő, és minél tovább használják a fegyvereiket, annál jobban hozzászoknak, és annál jobban forgatják a csatában. Ezért nem árt egy jó csapattal megállapodni a játék közepén, hogy a végére 40-50-es szintűek lehessenek.

A tárgyakkal a következő fura dolgokat művelhetjük:
Drop, eldobni a helyszínen. Ha már használtunk egy speciális tárgyat (pl. polished steelplate) el is dobhatjuk, mert nincs olyan tárgy amire kétszer is szükségünk lenne a COMM-LINK device és a Vi-Dominae által adott hívón kívül. Eleinte amikor átképezzük embereinket, azért tartogassunk meg olyan felszerelési tárgyakat, amelyek szimpatikusak, hiába nem vesszük hasznát a jelen pillanatban, mert ha átképezzük a harcosunkat mágussá, akkor ugyebár nem megy rá a páncél, s lesz egy fölös páncélunk. Épp ezért érdemes párban átképezni őket: 2 figura szerepet és ruhát cserél, míg a többiek nem, hiszen egyes szinten nagyon könnyű elhalálozni, ha nincs mellettünk egy magasabb szintű party-member..

A tárgyakat próbálhatjuk összeilleszteni, a MERGE funkció segítségével. Több azonos kulcsot összerakhatunk, hogy egy helyet foglaljon, csakúgy mint nyílvesszőket és speciális tárgyakat (pipe + pastille= smoking pipe). A fegyvereket is így kell feltölteni, pl. egy muskétát össze kell rakni a shotgun powderrel.

ASSAY – megvizsgálni a tárgyat – HEDGHFLDFRM MF FMPTRABPVBLSMN. Ezt láthatjuk, ami rendkívül egyszerűen csak ennyi: Human, Elf, Dwarf, Gnome, Hobbit, Faerie stb.

Male, Female, Fighter, Mage, Priest, Thief, Ranger, Alchemist, Bard stb.

Aki használhatja a fegyvert vagy tárgyat, annak a fajnak és foglalkozásnak a betűje világít. Itt mutatja hogy egy páncél mennyit vesz le az AC-ból, de jóval több infóhoz jutunk, ha IDENTIFY varázslattal nézzük meg. Amíg egy tárgy ?-lel kezdődik és nincs beazonosítva, addig az assay sem mutat semmit, hiszen nem tudjuk pontosan mi is az a tárgy. Ezen az IDENTIFY es a Artifacts skill segíthet.

Hogy megtudhassuk, egy speciális tárgy kell-e majd később, ne dobjuk el, inkább próbáljuk meg eladni. Ha a program nem engedi, akkor lehet, hogy kell majd egyszer, ha még nem használtuk.

Térjünk hát rá a skillekre és a varázslatokra.

A weapon skillek a fegyverforgatási képességünket jelzik, swords-kardozás, sling- parittya, bow- nyilazás stb. A hands-feet képesség a monkok és a ninják kiváltsága.

PHYSICAL SKILLS A FIZIKAI KÉPESSÉGEINK

Scout – rejtett kapcsolók, titkos tárgyak felderítésének képessége. A search (kutatás) is megtalálja, na de kinek van ideje a teljes Wizardry térképeket átkutatni???

Music – A bárd zenei képességei, hogy varázshangszereken játszon.

Oratory – a varázslatok kimondásának tökéletesítése. Harcban ha nagyon kicsi az oratory, akkor a szörnyeknek szánt varázslatok besülhetnek (fizzle) vagy visszacsaphatnak (backfire).

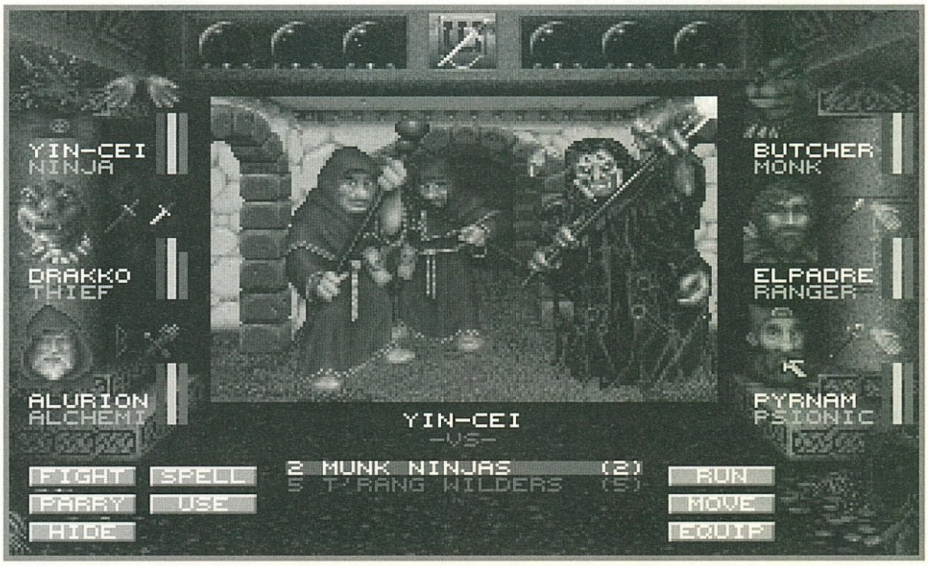
Legendemain – lopási képesség.

Skulduggery – zárnyitási képesség (ajtók és ládák).

Ninjitsu – rejtőzködés. Harcban ha elbújunk, sokkal nagyobbat csaphatunk ellenfelünkre, míg amaz nem tud megcsapni bennünket. Ez a skill a ninjaknál és a monkoknál az AC-t csökkentik.

Swimming – Mély vízen való átúszás képessége. 10 pont alatt a fickó elsüllyedhet és azonnal meghalhat mély vízben.

Climbing – sziklamászás, a hegyekben lesz rá szükségünk.



ACADEMIA SKILLS

Arifacts – tárgyak azonosításában (assay) segít, valamint mágikus tárgyak használatában.

Mythology – szörnyek felismerésében segít. Ez nagyon fontos skill, de elég, ha egy embernek 100-as.

Scribe – scrollrol azaz papírtekercsről felolvasni a varázslatot.

Alchemy – az alkémista varázslatok tudása

Theology – papi varázslatok tudása

Theosophy – psionikus varázslatok tudása

Thaumaturgy – Mágus varázslatok tudása

Kirijutsu – Kritikus ütés, halálos.

Mapping – térképezés, egy journeymap kit használatával. (Elég ha az tudja, akinél a térkép van).

Diplomacy – diplomácia, ha npc-vel találkozol, és magas a skilled, könnyebben meggyőzheted a békés szándékodról (truce, friendship)

Újítás a Personal Skills, ezeket csak medálok felhasználásával és speciális esetben kaphatjuk meg:

Firearms: lőfegyverek (pl. muskéta) – ha beállunk katonaként az Umpanikhoz.

Reflexion: Gyors elugrás támadások elől. – ring of reflexion

Snake Speed: Gyorsaság növelő. Xheng-Xeng mesternek begyűjtve az 5 virágot, ezeket kell összekeverni, majd az ötödiket (fehéret) szentelt vízzel kell vegyíteni. Így kapunk egy italt, a Snake speed potiont.

Eagle Eye: Pontos támadásunkat segíti. – amulet, amit a helazoid királynőtől kapunk, ha odaadjuk neki a zászlót (helazoid banner).

Power Strike: Maximális sebzést okoz mindig, valamikor annál többet is. – Ring of power (?)

Mind Control: Az agyad irányítása. Csata közben nem tudnak elaltatni, valamint megőrülés ellen is véd.

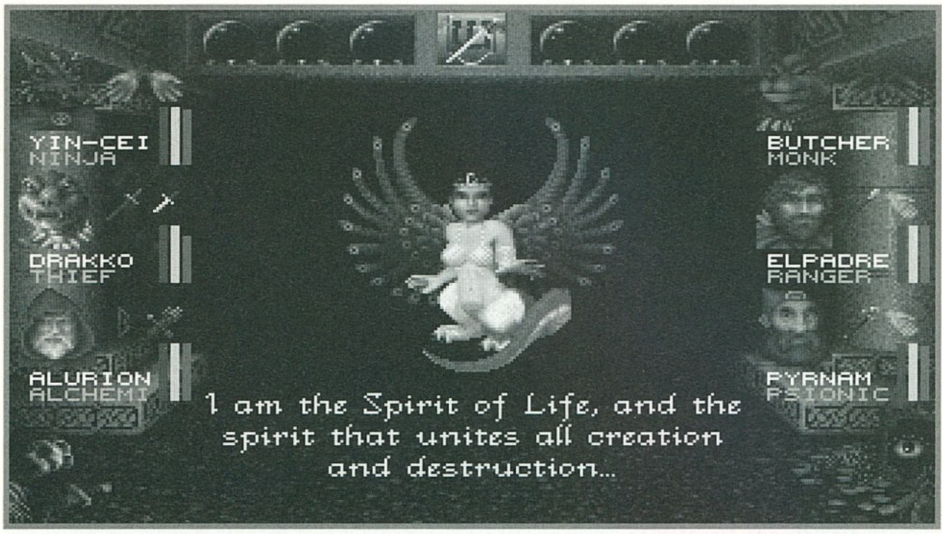
A varázslatokat hat csoportba lehet beosztani, a négy őselemhez kapcsolódó (tűz, víz, levegő, föld) a mentális és az isteni (Divine, kereszt) varázslatokra.

Bizonyos szörnyek immúnisak bizonyos varázslatokra, ezeket derítsétek ki Ti (egy tűz elementál nem biztos, hogy halálra sebződik egy tűzlabdától). A varázslat erősségét 1-7 ig állíthatjuk. Egy-két varázslat (Az egyszerű támadó varázslatokat nem sorolom fel):

TŰZ

Prismic Missile: Egy olyan erős varázslat, ami sok meglepetést tartogathat. A hatás véletlenszerűen adódik: nagy sebzés, megvakítás, kövéválás, stb.

Blinding Flash: Egy ellenfelet vakít meg.



Haste: felgyorsítása egy csapattagnak.

VÍZ

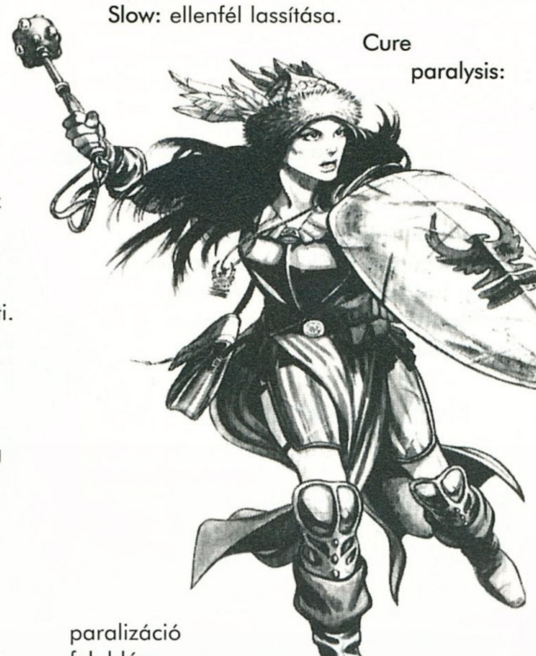
Stamina, Restfull: a stamina (kitartás) feltöltése kiváló úszáshoz. A Restfull az egész csapatra hat.

Terror: megfélemlítése egy csapatnak.

Weaken: ellenfél gyengítése, könnyebben támadható lesz.

Slow: ellenfél lassítása.

Cure paralysis: paralizáció feloldása.



Ice, Fire shield: Víz, Tűz alapú varázslatoktól védelem.

Paralyse: az egész testben megkeményíti a vizet, így mozdulatlanná válik az áldozat.

Superman: karakter felerősítése.

Draining cloud: az ellenfél csapatára hat, staminát szív el tőlük. Nem túl hatásos...

Cure Disease: megfertőzött embert lehet vele gyógyítani. Erejét a fertőzés erejéhez kell mérni.

Deep Freeze, Crush: olyan támadó varázslat ami csak egy ellenfélre hat, arra viszont nagyon.

LEVEGŐ

Poision: mérgezés, ami körönként sebzi az áldozatot.

Missile shield: nyilazás elleni védelmi varázslat.

Air Pocket: védelem olyan levegő alapú varázslatok ellen, amelyek energiát szívnak el, vagy megfolytani akarják a csapatot.

Silence: megnémítás, ajánlott ellenséges varázslókra ráolvasni.

Poision gas: több körig tartó mérgező varázslat.

Cure poision: méreg gyógyítása.

Purify Air: a levegő megtisztítása több körig tartó varázslatoktól (poision gas, firewind). Függ a jelen lévő varázslat erejétől, hiszen az ellenvarázslatnak erősebbnek kell lennie.

Deadly poision: vagy azonnal megöli az ellenfelet (10%), vagy nagy erejű mérget juttat a szervezetbe...

Levitate: eséstől szenvedett sérülést csökkenti, valamint kisebb lyukak fölött lehet vele átlebegni.

Asphiyxication: fulladásos halált okoz azoknak, akik nem immunisak.

FÖLD

Itching skin: olyan viszketést okoz, ami zavarhatja az ellenfeleket a harcban.

Armor shield, armor plate: időlegesen csökkenti az AC-t, egy embernek (shield) vagy az egész csapatnak (plate).

Direction: Iránytű.

Knock-Knock: Ajtót vagy ládát nyithatunk vele ki. Ha beragadt (jammed) ajtóról is van szó, akkor is hatásos lehet.

Web: Egy ragadós hálót von a lény köré, ami megakadályozhatja a mozgásban. Ez függ a lény erejétől is.

Create Life, Illusion, Conjuration: Különböző lények megidézése (szinttől függ).

Cure Stone: Kővévált partytagok gyógyítása. A dexterity csökken, ha meg tudjuk gyógyítani ebből a súlyos állapotból (a feltámasztásért is hasonló árat kell fizetni).

MENTÁL

Mentál attack, psionic blast, confusion, mind flay: mind olyan támadó varázslatok, amik amellett hogy sebeznek, őrületet is okoznak. Az őrült karakter lehet hogy nem támad, vagy akár a saját csapata ellen is fordulhat. Egyre több lényre hatnak a varázslatok (pl. mind flay az összes ellenséges csapatra).

Sleep: Elaltatás. Egy csapatra hat, ilyenkor se támadni, se védekezni nem tudnak. Ha megsebződnek az elaludt szörnyek, természetesen felébrednek a varázsálomból.

Bless: AC csökkentő és harcban segítő varázslat.

Charm: Az elcharmolás (de szép szó) következtében az ellenfél, ha hatott rá a varázslat nem fog támadni.

Cure lesser Cnd.: Félelem, vakság, irritation gyógyítása.

Divine Trap: E varázslat után a láda csapda részét sokkal könnyebb lesz beazonosítani és a csapdát eltávolítani.

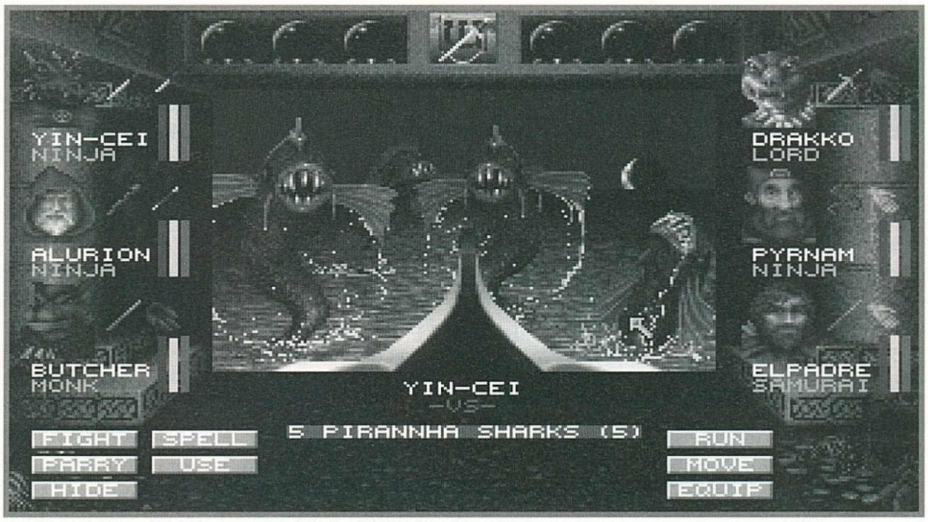
Detect Secret: A varázsló agyát megnyitja a furcsa, szokatlan dolgok felé. A varázsló érzékszervei kifinomodnak, és sokkal de sokkal könnyebben vesz észre rejtett dolgokat. Egy kis szem lesz látható a képernyő felső részén, ami szikrázik ha valami szokatlant észlelünk. Ha valaki nem rendelkezik maximális scout skillel, érdemes bekapcsolni olyan helyek környékén, ahol nem jutunk át.

Identify: Tárgyat azonosíthatunk be vele. Ilyenkor sok hasznos infóra tehetünk szert, pl. a fegyver sebzésére, elátkozott-e vagy nem, speciális tulajdonságaira. 3-4-es erősségű szinte már minden fegyvert beazonosít.

Watchbells: Alvó társainkat ébreszthetjük fel, ha alvás közben megtámadják a csapatot, és nem ébredt még fel mindenki.

Hold Monsters: Egy olyan varázslat ami elhiteti a szörnyekkel, hogy paralizálódtak. Csapatra hat.

Mindread: NPC-vel való beszélgetés során varázsolhatjuk el ezt a varázslatot, ami tulajdonképpen gondolatolvasás. Ilyenkor egy szót kapunk válaszul, amire nem árt rákérdezni a lénynél.



Sane Mind: A megőrült személyt nem veréssel, hanem ezzel a varázslattal lehet kigyógyítani az őrületéből.

Wizards Eye: Térkép.

Spooks: Ellenfélre való ráijesztés.

Death: Egy lény legyilkolása.

Locate Object, Find Person: Tárgyak és emberek felkutatása, de semmi hasznát nem vettem a varázslatnak.

DIVINATION

Heal Wounds: gyógyítás. 1-8HP/varázslat ereje.

Dispell Undead: 1 lény/varázslat ereje a hatás. Megpróbál megsemmisíteni egy „meganimált" élőhalottat.

Enchanted Blade: Mágikusan aktiválja a fegyvereket, így azok könnyebben hatolnak át páncélon, és könnyebb velük jól eltalálni az ellenséget.

Blink: A harc közben a mágiát varázsló el fog tűnni, eltávozik egy másik síkra, de az előzőleg adott harci parancsot végrehajtja (hiszen ez is több körig tartó varázslat). Ilyenkor a varázsló egy másik síkra „távozik el".

Magic Screen: A csapatot védi mágikus támadások ellen. Örömmel használtam a dane-ek elleni csatában.

Anti-magic: Az ellenséges csapat körül formált anti-mágikus háló nem enged ki varázslatot- vagy visszafelé sül el, vagy nem jut át a hálón.

Remove Curse: Az elátkozott tárgyak „ráragadnak" a használójukra. Ez egyes esetekben nem baj, de akkor igen, ha véletlenül egy regen -1 es köpenyt vagy ruhát vettünk fel, mert az megfojtja a karakterünket. Ha le akarunk venni egy elátkozott tárgyat, akkor váltsunk a 2. képernyőre, és ott varázsoljuk rá az emberre a varázslatot. Az elátkozott tárgyak lekerülnek róla, ha elég erősségű volt a varázslat ereje.

Healfull: Egy mindenkire ható gyógyító varázslat, ami nem jó semmire.

Lifesteal: Az egyik legjobb varázslat! Az a legjobb, ha mindenki megtanulja (pap és psionikus él vele). A lifesteal egy lényre hat, de hatalmasat sebez rajta (100-3000 HP-ig) és a lény életerejéből megpróbál valamennyit átküldeni a varázslónak.

Astral Gate: Démoni lényeket űz vissza arra síkra, ahonnan származnak.

Zap Undead: Egy élőholtat próbál meg kiirtani, nagy sebzéssel.

Recharge: Mágikus tárgyak feltöltése. Egy töltésnek kell lennie minimum.

Resurrection: Felélesztése egy karakternek. A megmérgezett karakterek testéből távolítsuk el a mérget, nehogy a felélesztés után röviddel ismét élesztgetnünk kelljen.

Death Wish: Megkísérli kiirtani az összes ellenfelet.

Megjegyzések: Amint az elején is írtam, ez nem a teljes varázslatlista, a támadó varázslatokra nem tértem ki. Általában a sebzésük egyenes arányban áll azzal, hogy mennyi varázspontot kell rá áldoznunk. Ha a varázslónk magasabb szintekre lépett, akkor már olyan sebző varázslatokat is tanulunk, amelyek nem egy lényre, hanem egy egész csapatot sebzenek. A 16-18 varázspontba kerülő varázslatok már az összes jelenlévő csapatot sebzik (pl. Word Of Death, Nuclear Blast, stb).

Legközelebb a gyakorlatiasabb részekkel folytatjuk, addig is, jó karaktergenerálást, és nyugodtan vessétek bele magatokat a Wizardry világába.

Masell

Ez itt kérem a levrov, annak is a legeleje. Ez persze nem volt egy Nobel díjra érdemes kijelentés, de gondoltam felhívom rá a figyelmet, nehogy valaki azt mondja nem szóltam előre. Meg aztán valamivel el kell kezdeni a levrovot, és nekem van egy régi rossz szokásom, miszerint is bevezetőt írok hozzá. Írhatnék persze ilyen fontos megállapítások helyett sok egyéb dologról is, mint például az időnek az ő járása vagy a pécés társadalom lelki problémái közül véletlenszerűen kiragadott valamiről, dehát előbbiről nincs kedvem, utóbbiról meg szintén. Talán majd legközelebb.

Ma azonban bemelegítés gyanánt be kell érjétek ennyivel, esetleg aki nagyon nem bír magával, az házi feladatként írhat még plusz három oldalt vagy körbefuthatja tízszer a számítógépét.

ELSŐ LEVÉL

Szasz Brazil! Bevezető helyett a lényegre térek. *(Úgy látszik ez a divat. Brazil)* Biztos, hogy olvastad a LucasArts interjúját a PC GURU-ban. Nos, ennek a játék cégnek a címét szeretném tudni. Ha megkeresnéd és elküldenéd a válaszborítékban nagyon megköszönném.

Második dolog az, hogy nem tudod, hol lehet olcsó üres CD-t venni (nem 1500 forintra gondoltam)? Úgy hallottam tudnál jó tipped adni. Előre is hálás köszönetem.

Ui: szerintem a kis manó neve legyen KH9. (Vanidze Omari, Győr)

Na végre, egy jó név. Nem tudom ugyan, hogy pontosan mit takar, mert lehet ugye Kis Hableány 9 vagy Kajlafülű Hólyag 9 is vagy éppen bármi, de legalább nem akarod Brazilnak elnevezni, és hát ez is valami. Gondolom a LucasArts-nak is ezt akarod megírni, más okot ugyanis el sem tudok képzelni, amiért a címükre lenne szükséged. A magam részéről oké, csak van itt egy kis probléma, nevezetesen halvány lila segéd fogalmam sincs arról, hogy mi a címük. Lehet, hogy valaki tudja a szerkesztőség díszpéldányai közül, de éppen most senki sincs elérhető közelben, amire meg a végére érek ennek a mondatnak, biztos elfelejtem az egészet. Hol is tartottam? Aha igen. Most szólok nehogy késő legyen, hogy gyorsan szaladj el fülorvoshoz, mert szerintem erősen romlik a hallásod.

HANGKÜTYÜ

Brazil, most értettelek meg igazán. Eddig azt hittem, hogy poénból panaszkodsz mikor a levrovot írod. Én egy levelet írok, de már ez is nehezemre esik. Neked pedig nagyon sokra kell válaszolnod. SAJNÁLLAK! *(Hmm, hát igen, igen... Brazil)* Én azért írok most nektek levelet mert szeretnék venni egy hangkártyát de nem tudom, hogy milyet. 40000 forintot szánok rá aktív hangfalakkal. A hangfalakat a ***-nál láttam legolcsóbban. Mondjuk a hangfal a legkevesebb, mert ha nem veszek, a bátyám odaadja a 100 watt-os aktív hangfalait, de már megszoktam, hogy pofoz az élet. Hangkártyából pedig a GUS Max-ot néztem ki. Egy barátomtól azt hallottam, hogy beszédet és digitalizált hangokat nem lehet belőle kicsalni (vagy nehezen). Én elsősorban játékokhoz és AUDIO CD hallgatására keresek hangkártyát (egyébként PC-m van). A GUS Max 16bites, Sound Blaster 16bites kártyák sokkal olcsóbbak, mi a különbség? Kérlek írjátok meg melyik hangkártyát javasoljátok. (..) (Dávid Andor, Budapest)

Na ez az a levél, amire nem fogok tudni normális választ adni. Nem mintha általában normális válaszokat adnék, de ez esetben szerencsére nem is nagyon értek a témához. Felmerülhet persze az az iciri-piciri kérdés, hogy akkor miért én és miért itt gügyögök, de a válasz igazából egyszerű: csak. Nomeg el szeretném azt mondani, hogy az ilyen levelekre amúgy sem nagyon szeretünk válaszolni. Mert ugye ha azt mondom, hogy ezt tessék megvenni, mert ez nagyon jó, akkor jön a kérdés is, hogy há' mér'? Ilyenkor illene ugyebár valami kis összehasonlítást végezni a két vagy több cucc között, mondjuk táblázatos formában mert az jól néz ki, nomeg nem árt mellé még egy kis jellemzést is írni. Már megbocsásson mindenki, de egy frászt. Erre nincs az az ember aki képes lenne minálunk, de ha lenne is, szerintem az ötödik ilyen után előbb lenne hajlandó megmászni a Himaláját mint egy hatodikat csinálni. Most aztán lehet mindenféle gorombaságot gondolni, de inkább lássátok be, hogy igazunk van. Ha tájékozódni akartok vásárlás előtt, akkor javasolni tudom pölö a PC GURU mellékletét, ahol Charlie jóvoltából igen nagy rendszerességgel lehet mindenféle (így hangizé) hardver cuccokról olvasgatni. Ha nem is ad egy ilyen ismertető teljes képet, de kiindulási alapnak mindenesetre jó. Na akkor erről ennyit.

Mellesleg megjegyzem azért, hogy a GUS Max egy igen jó vétel, mostanában mindenki ezt illetve a GUS-okat szereti. Bár nekem még egy mezei SoundBlaster 16 megfelelne (merthogy semmilyen sincs), tekintve, hogy amire én használnám bőven elég lenne. Profiknak meg vájt fülűeknek biztos más elvárásai vannak, de ha jól emlékszem pont ezzel kezdtem néhány sorral előrébb. Szóval ha rám hallgattok, azt vesztek amit akartok. Meg amire pénzetek van.

ILYEN EGY VICCBŐL KÉSZÜLT LEVÉL

Hi Brazil! Csak úgy viccből, gondoltam, írok neked egy levelet. Dehát mit is írjak? Megvan! Először az újság kritikája: határozottan tetszik mind a GURU, mind a PC GURU, főleg ezzel az érdekes átmenettel a hagyományos papír és a műanyag bevonatú fényes papír között (bocs, de nem vagyok nyomdász, és nem tudom, mi a neve...)

– Szerintem is jó, bár nem sikerült az első ötletünket kivitelezni. Arra gondoltunk, hogy az egyik felét félfamentes rajzlapra, a másikat meg kartonpapírra nyomtatjuk, mert ilyen dezign még sehol nem volt, de aztán végül nem sikerült megoldanunk. De nem adjuk fel. Mellesleg mi bajod ezzel a papírminőséggel, azt leszámítva, hogy nem túl eredeti dezign? Tulajdonképpen nehéz hibákat találnom, de azért vannak. Néhol lehetne javítani a helyesíráson és az elválasztásokon, meg a vesszőhibákon. Érdekes, hogy az előadóim is rengeteg vesszőhibát követnek el, főleg ha „és" „akkor" környezetében... Nem jut több rossz az eszembe, pedig erősen gondolkodom, na mindegy...

– Hát igen. Néha akad egy kis gond a hejjes sírással, de a Fülig Jimmyhez képest még így is akadémiai minőséget generálunk. Majd csinálunk egy olyan versenyt például, hogy aki számonként a legtöbb hibát gyűjti össze, az ellenőrizheti a következő megjelenő GURU-t. Elválasztási hibát lassan márnem is kell keresni, mert mostanában ez a művelet a PC GURU-ban valahogy nem divat, és előbb-utóbb a normál GURU is hasonlóan fog kinézni. A vessző hibákkal kapcsolatban meg lehet, hogy igazad van, ennek most nem fogok utánanézni. Mindenesetre, keresünk, rá, egy, jó, megoldást, bár, lehet, hogy, már, meg, is, találtam...

A másik dolog. Van a szerkesztőségnek e-mail címe? Vagy pl. neked, esetleg valakinek? Így könnyebben eljuthatnának a levelek hozzátok, meg csatolmányként bármilyen szoftvert lehetne küldeni, esetleg képet illusztrációként... stb. Nem is tudom, mit lehetne még egy levrov vezetőnek írni... *(Egy csekket egymillió dollárról, például. Brazil+ a tördelőnek is!!!)* Talán azt, hogy kakukk? (tetszett a januári számban az a beszólás...) Na mindegy, mindenesetre: jó kakukkolást! (Boda Zoltán, Miskolc)

Kakukk, kakukk. Nem, a szerkesztőség nem rendelkezik e-mail címmel, és azt hiszem a közeljövőben nem is fog. De azért nem kell elkeseredni, van olyan ember (már, ha lehet ezt rájuk mondani egyáltalán) akinek van. A JOCO meg a Prunoki tutira biztosan elérhető e-mailon keresztül, de a címüket nem tudnám fejből megmondani. Előkeresni meg nincs kedvem. Ha viszont nagyon nem bírsz magaddal, akkor valamelyik GURU-ban utána nézhetsz, ha jól emlékszem a Prunoki még reklámozta is magát az assembly rovat végén. A JOCO szerintem sokkal elővigyázatosabb volt, de nincs kizárva, hogy egyszer ő is megadta a címét. Szóval emberek, a lehetőség adott, tessék úgy venni, hogy a Prunoki a GURU postása... (Remélem nem olvassa a levrovot, mert a végén még ki találja taposni a belemet) Majd egyszer talán nyitunk egy GURU BBS-t, és akkor oda mindenki orrba-szájba nyomathatja a cikkeket, leveleket, képeket meg amit akar. Hopp, BBS. Hamár így eszembe jutott, akkor leleplezem magam (mintegy sorsközösséget vállalva a Prunokival, hátha akkor életben hagy), és elárulom, hogy a FidoNet-en keresztül én is elérhető vagyok, a 2:371/28-ra (Ultravox BBS) lehet Brazil névre írni NetMail hegyeket. Azt hiszem mára ennyi igen fontos információ meg válasz meg okosság meg miegyébb éppen elég lesz. Részemről ugyan sokáig folytatnám még, de hát sajnos itt a PC GURU-ban csak ez az egyetlenegy kis oldalacska áll rendelkezésemre, hogy megváltsam a világot, ami így elég lassan megy, de sabaj. Jövő hónapban majd folytatom, addig is maradtam még mindig a

Brazil

21st Century Entertainment, vagy hívhatnánk őket úgy is: „The Pinball Company". Egy-két kivételtől eltekintve szinte csak flippereket adnak ki, ami persze jó, hiszen nagy a választék.

Idén is igen széles a skála (már amennyire flipperek tekintetében széles lehet), szeptemberig bezárólag 9 programjuk fog megjelenni különböző platformokon. Legkorábban a **„Pinball Mania"**-t próbálhatjuk majd ki, ez a Spidersoft-féle társaság munkája lesz négy asztallal és „multi-ball" funkcióval.
• '95 május, Disk

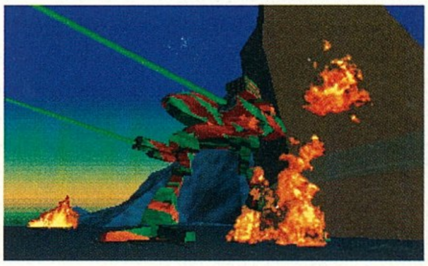
A **„Pinball Mania for Windows"** értelemszerűen az előbbi program Windows-os verziója lesz (remélem mindenki nagyon örül!) ugyancsak négy asztallal és „multi-ball"-lal.
• '95 július, Disk, CD

Elérkeztünk ahhoz, amit már mindenki nagyon vár, vagyis a **„Pinball Illusions"** PC verziójához. A programot a Digital Illusions csapat készíti, így szerencsére „Pinball Fantasys" minőséget fogunk kapni!
• '95 szeptember, Disk, CD

A cég másik nagy dobása valószínűleg a **„Pinball World"** lesz, mely már egy kicsit elvonatkoztatott formába önti a flipperek eredeti alapkoncepcióját. Nem csak függőlegesen, hanem vízszintesen is „scrollozódni" fognak az egymás körül elhelyezkedő, különböző trükkökkel összekapcsolt asztalok. Összesen húsz lesz belőlük, mindegyik más és más érdekes területet fog szimbolizálni (pl.: jégvilág, sivatag stb.). A demók alapján határozottan érdekes játéknak tűnt!
• '95 szeptember, CD

A keleti táblás játékok szerelmeseinek figyelmébe ajánljuk a hamarosan megjelenő **„Shanghai: Great Moments"** című programot, mely valószínűleg el fogja nyerni a „Minden idők legnagyobb Mah-Jongg-ja" kitüntető címet. A Windows alatt futó játékban a hagyományos lapok mellett 4 teljesen új készlet is szerepelni fog, az összeillő párok felfedezése esetén még egy kis animációt is végignézhetünk. • '95 május, CD

Az Activision közeljövőben várható legnagyobb projectje a **„Mechwarrior 2-The Clans"** lesz. A program első részéhez hasonlóan itt is hatalmas robotokat irányítunk, csak persze a grafika lényegesen szebb lett. A 14 kiválasztható monstrum mindegyikét több mint 40 féle fegyverrel lehet felszerelni, hogy aztán egy összefüggő küldetéssorozatban minden ellenséges robotot leradírozhassunk velük a föld színéről. A program támogatja a VR sisakot, soros kábellel pedig egymás ellen is lehet majd játszani. • '95 június, Disk, CD



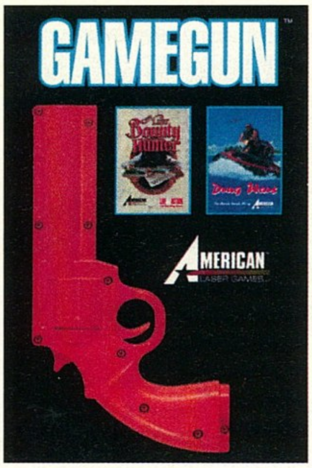
A **„Pitfall: The Mayan Adventure"** konzolos verziója óriási sikert aratott Angliában, s most hamarosan elkészül belőle a PC-s verzió is. Egy nagyon aranyos mászkálós ügyességi játékról van szó, jellegét tekintve hasonló a mindenki által jól ismert „Aladdin"-hoz. A történet szerint Harry Jr.-nak át kell verekednie magát egy dzsungelen, hogy még időben sikerüljön kiszabadítania apját a vad indiánok karmai közül...
• '95 augusztus, CD

A „Return to Zork" eddig valahogy nem került nagyító alá a Guruban, a nyugati szaksajtó viszont 1993-ban ezt a programot választotta az év kalandjátékának.

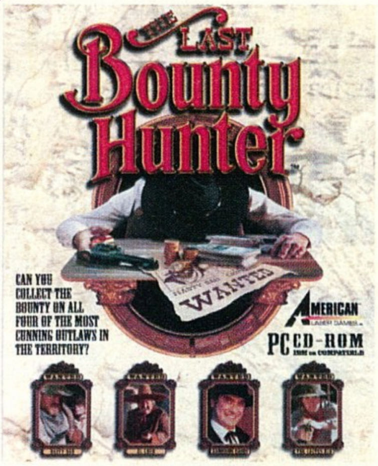
A fantasy/horror/kaland kategóriába tartozó játék akkoriban messze megelőzte korát, és most a fejlesztők hasonló várakozással tekintenek a folytatás, a **„Zork: Nemesis"** elé. A megjelenéstől persze még nagyon messze van a program, így bővebbet nem nagyon lehet róla tudni. Talán majd ősszel...

Az Adventure Soft fennállása óta mindössze egyetlen programot adott ki, az viszont megjelenése után azonnal szinte egész Európában óriási sikert aratott. A „Simon the Sorcerer"-ről van szó, mely szerintem mind szellemességben, mind pedig eredetiségben megközelítette a „Monkey Island"-et. Hamarosan várható a folytatás, a **„Simon the Sorcerer 2"** mely hasonló – ha nem jobb – minőségben készül mint az első rész. Több mint 100 kézzel megrajzolt helyszín és szereplő lesz a programban, rengeteg eredeti poén fogja színesíteni a kalandokat, nem beszélve a több tucat vödörnyi „Swamp Stew"-ról... • '95 május, Disk, CD

AMERICAN LASER GAMES, INC.



Ezt a vállalatot azt hiszem egyetlen CD tulajdonosnak sem kell bemutatnunk, vagy ha a cégnév nem is ismerős, elég ha annyit mondok: Maddog McRee...
Utolsó alkotásuk, a „Drug Wars" után már készül a **„The Last Bounty Hunter"**, ami persze a történet kivételével pontosan ugyanolyan lesz, mint előző játékaik. Ezúttal egy fejvadász szerepébe kell beleképzelnünk magunkat, feladatunk hat gonosztevő felkutatása és kiirtása. Az egyetlen említésre méltó változás a programban az automatikus nehézségi szint állítás lesz, mely célzási képességeink alapján fogja meghatározni ellenfeleink rátermettségét. Érdekesség, hogy a filmfelvételeket ugyanazokon a helyszíneken készítették, ahol néhány éve a méltán híressé vált „Geronimo"-t és „Tombstone"-t forgatták. • '95 június, CD

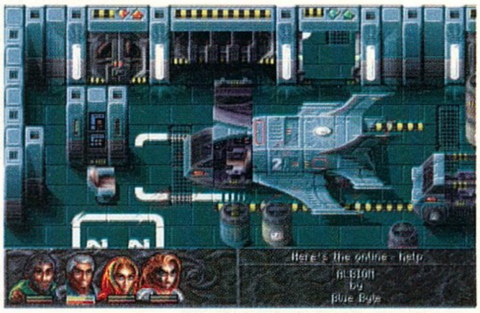


Aki próbált már játékteremben a cég valamelyik automatájával játszani, az biztosan jobban élvezte a lövöldözést a szerkezethez tartozó pisztollyal, mint otthon egy egérrel. Éppen ezért készül a **„Gamegun"**, a játéktermi pisztoly PC-s változata, melyet gond nélkül be lehet majd dugni bármelyik Joy helyére, de természetesen csak az ALG játékokkal fog működni. ('95 április)
A **„Madison High"** lesz az első, kifejezetten lányoknak készülő játék. Számomra nem volt egészen tiszta, hogy pontosan milyen programról is van szó, az viszont biztos, hogy lövöldözni nem kell benne. A fejlesztők azt mondták, egy amerikai főiskolán fog játszódni fiatal lányok szereplésével, stílusát tekintve pedig kaland lesz. Nocsak-nocsak... • '95 augusztus, CD

Blue Byte

A Blue Byte név egyre inkább garanciát jelent a minőségre. A németországi cég többnyire kevés programot publikál éves viszonylatban, de az a néhány szinte minden esetben „best-seller" lesz. Elég csak a „Settlers" 170.000-es eladott példányszámát néznünk, de azt hiszem a „Battle Isle" sorozatnak sem kell szégyenkeznie a 165.000-ével. Idén is „csak" 3 program (jó esetben 4) várható tőlük, de mindhárom tuti telitalálat.

Legkorábban a Windows alá készülő **„Dr. Drago's Madcap Chase"**-vel találkozhatunk, ami ha minden igaz egy, táblás társasjáték lesz, stratégiai és akció elemekkel megtűzdelve. Az egész egy nagy verseny Európán keresztül, a cél minél több pénzt gyűjteni menet közben, és természetesen elsőnek célba érni. A játék varázsát a készítők szerint az adja, hogy egyszerre öten lehet játszani egymás ellen. • '95 június, CD
Az **„Albion"** az ECTS legszebb és egyben legeredetibb RPG-je volt (még a Bearnak is tetszett, pedig ő amigás és utálja az RPG-ket...), habár az is igaz, hogy túl sok ilyen jellegű programmal nem is nagyon találkoztunk. Szomorú ez, hiszen azt hiszem sokan várunk már egy jó kis Wizardry kaliberű RPG-t, viszont újabban az „Interactive Movie"-k korában a fejlesztők mintha hanyagolnák ezt a műfajt. Nos, az „Albion" mindenesetre készül, és félelmetesen jól néz ki. 3 különböző nézőpontból láthatjuk a játékteret, mindig az adott szituációnak megfelelően. Ha egy szörnyekkel teli dungeonban bolyongunk, akkor Doom-szerű a mozgás. Ha egy városban sétálgatunk, akkor olyan, mint a „Dark Sun". Ha viszont egy erdőben szeretnénk a kivezető utat megtalálni, akkor olyan, mintha műholdról néznénk csapatunkat. Ez így most elsőre lehet, hogy bonyolultnak tűnik, de higgyétek el, nem az. A játék grafikája teljes egészében kézzel rajzolt, szerencsére egyetlen digitalizált kép vagy animáció sem lesz benne. A harc is határozottan kellemesre sikerült, és habár fogalmam sincs a program nehézségéről valamint terjedelméről, bizton állíthatom, hogy mesterműről van szó. • '95 augusztus, CD



Ugyancsak mesterműként lehet megemlíteni a „Battle Isle" sorozat újabb epizódját, a **„Shadow of the Empire"**-t. Habár a program Windows alá készül, ránézésre messze túl fogja szárnyalni elődeit. Kihasználva a Windows lehetőségeit, egyszerre több különböző -no és persze állítható- méretű ablakban zajlik a játék, érdekesség, hogy menet közben is bármikor változtathatjuk az egyes ablakok felbontását. A csata-animációk minősége is javult, nem beszélve a történetben használt animációk minőségéről. Természetesen rengeteg új eszköz áll majd a vállalkozó kedvű stratégák rendelkezésére, ezt támasztja alá az a tény is, hogy 1 CD kevésnek bizonyult a program tárolására... • '95 augusztus, CD

Egy kicsit távolabbra tekintve érdemes még megemlíteni a **„Chewy, Escape from F5"** című kalandjátékot, melynek a grafikája kísértetiesen hasonlítani fog a DOTT grafikájához. A sztori is nagyon ismerős, itt is időutazgatni kell majd, hogy segíteni tudjunk bajba került barátunkon, Chewy-n. Egyelőre csak ennyit lehet tudni róla, minden bizonnyal az őszi ECTS után majd okosabbak leszünk. • '95/96, CD

A Black Legend neve igazából az amigás táborban lehet ismerős, mivel fejlesztéseik nagy százalékát ezen követték el. Persze azért néha-néha PC-re is kiadtak játékokat, de fő profiljuk mindig is az Amiga maradt. Néhány éve azonban a piac olyannyira PC központúvá vált, hogy ők is kénytelenek voltak átállni, mostanra pedig már minden programjuknak készül a PC verziója is.

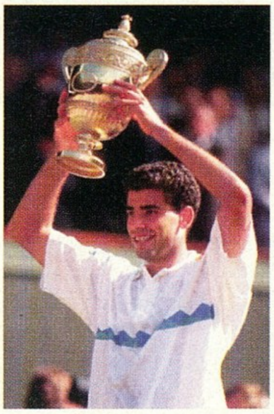
Elsőként itt a „**Football Glory**", mely az amigás szaksajtó szerint még a „Sensible Soccer"-t is megveri. Ránézésre nem nagyon lehet különbséget felfedezni a két játék között, úgyanúgy felülről látjuk a pályát, és a beállítható opciók is nagyon hasonlóak. A játszhatóságot mindenkinek saját magának kell majd értékelni, így erről majd csak akkor, ha már kipróbáltuk! • '95 május, Disk, CD

A foci-managerek szerelmeseinek készül a „**Tactical Manager 2**". A program biztos hogy jobb lesz mint a „Tactical Manager 1" (ki hitte volna), és amennyire az információink nem csalnak, jelenleg ez a két program áll a hivatalos amigás foci-manager lista élén. A legutolsó FIFA szabályok alapján készítették a programot, így például a BEK-ben már csoportmérkőzések lesznek kieséses meccsek helyett. • '95 szeptember, Disk, CD

A sportszimulációk mellett a Black Legend elsősorban RPG-ket szokott fejleszteni, remek példa erre a „**Tower of Souls**". A történet már ismerős, adott a gonosz, ki ezúttal speciális gépekkel szívja ki az életerőt az emberekből és adott a hős (ezek vagyunk mi), kinek feladata a gépek és a gonosz elpusztítása. A program 3D izometrikus ábrázolásmódot használ, így egy nagy adag akció is keveredik a játékba. 22 féle varázslat (mindegyik 5 különböző erősségben), rengeteg felszerelési tárgy, fegyver és páncél, automap, gyönyörű grafika, egyszóval az alapfeltételek adottak egy remek kalandhoz. • '95 június, Disk, CD

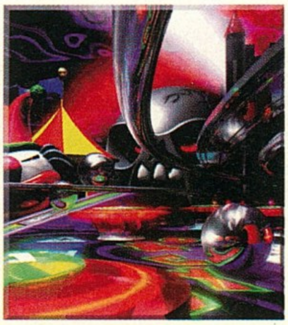
Végre beszámolhatok egy új, általam csak „csőbenmászkálósnak" titulált klasszikus RPG-ről is (már amennyire ezt a típust RPG-nek lehet nevezni). Az „**Evil's Doom**" grafikája SVGA lesz, gyönyörűek a falkészletek és a szörnyek (a vízalatti világban még cápával is találkozhatunk), a méretét tekintve pedig kb. ötször akkora lesz, mint a Dungeon Master. A CD verzión több mint 40 percnyi „atmoszférikus" soundtrack lesz a speciális „ray-trace"-elt animációk mellett. Az ilyen típusú játékból szerintem nem lehet eleget készíteni. Szerencsére a Black Legend-nél is úgy gondolják... • '95, augusztus, Disk, CD

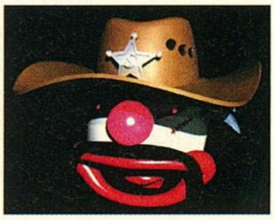
Ha azt mondnám, hogy a Codemasters piaci részesedést tekintve 1994 végén az 5. helyen szerepelt a hivatalos Gallup toplistán, valószínűleg senki sem hinne nekem. Pedig ez az igazság, s bármennyire is hihetetlenül hangzik, a Nintendo és a Sega mellett mindössze a Virgin-nek és az Electronic Arts-nak sikerült megelőznie. Óriási sikerét -mert ez kétség kívül az- elsősorban a Mega Drive-on és Game Gear-en kiadott „**Pete Sampras Tennis**"-nek köszönheti, mely sok helyen még mindig a chartok élén áll. Hamarosan elkészül belőle a PC verzió is, mely a látottak alapján ugyancsak toplistás termék lesz.
• '95 augusztus, Disk, CD



A „**Micro Machines 2**" szintén nagyon sikeres volt a különböző konzolokon, különösen azért, mivel egyszerre négyen lehetett játszani. Ez lényegében egy óriási verseny melyben 17 légi, földi és vízi járművel kergethetjük egymást egy rakás pályán keresztül. Az egészet felülről nézhetjük, mindenféle „power-up"-okat szedhetünk össze, és bárhonnan leeshetünk.
• '95 június, Disk, CD

A Codemasters 1995-ös nagy dobása azonban az előbb felsorolt 2 remekmű ellenére is várhatóan a „**Psycho Pinball**" lesz. Mindenféle géptípusra kiadják, és a hírek szerint még a legendás „Pinball Illusions"-nél is jobb lesz. A 4 pálya mindegyikén 3-3 titkos pályát rejtettek el a fejlesztők, melyek csak bizonyos szituációkban jönnek elő. Egyszerre akár három golyó is lehet az asztalon, az élethű fényekről pedig a speciálisan erre a célra kidolgozott „full light-logic" rutinok gondoskodnak. A golyó(k) mozgása egyébként valóban fantasztikus, csak a mozgatórutin megírása több mint 2 évet vett igénybe. A program természetesen támogatja a több játékos üzemmódot is.
• '95 április, Disk, CD





A Core Design legutoljára a „BC Racers”-szel és a „Big Red Adventure”-rel örvendeztetett meg bennünket, és azt hiszem bátran elmondhatjuk, hogy mindkettő elég jól sikerült a maga kategóriájában. A kalandjáték mint olyan, egyébként meglehetősen messze esik a cég fő profiljától, mivel többnyire olyan szoftvereket fejlesztenek, amit aztán minden lehetséges platformon meg tudnak jelentetni. Ennek a stratégiának megfelelően tehát a jövőben is inkább az egyszerű, de élvezetes játékok kategóriáját fogják színesíteni.

Itt van mindjárt a **„The Scottish Open: Virtual Golf”**. Értelemszerűen ez egy golfprogram lesz, rendkívül kultúrált kivitelezésben. Mint azt már az előbb is említettem, a játék nem lesz túlbonyolítva, és valószínűleg az is élvezni fogja, aki egyébként nem nagyon lelkesedik a golfért. Változtatható lesz a kameraállás és a labdakövetési mód, arról nem is beszélve, hogy egyszerre akár négyen is lehet majd játszani. • '95 május, Disk, CD

A **„Shellshock”** egy nagyon szép 3D tankszimulátor lesz, rengeteg akcióval és küldetéssel. A különböző harci felszereléseket mind Silicon gépeken készítették, így minden bizonnyal meglehetősen szépen fognak kinézni. Akár hálózaton keresztül is lehet majd játszani a programot, és a CD verzión egy kifejezetten a játékhoz készített RAP soundtrack fogja a hangulatot emelni. • '95 július, Disk, CD

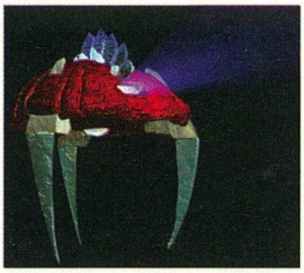
Lassan megérkezik a néhai nagysikerű helikopterszimulátor folytatása, a **„Thunderhawk 2”** is. A történet és a játék felépítése nagyon fog hasonlítani az eredeti programhoz, csak hát az egészet egy kicsit szebb köntösbe öltöztették. • '95 augusztus, Disk, CD

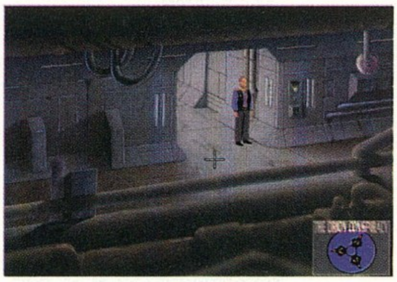
A **„Machinehead: Slaughterhouse Earth”** alapvetően lövöldözős játéknak van kikiáltva, de kis túlzással akár szimulátornak is nevezhetnénk, mivel egy amolyan „Battletech”-féle robottal kell a 3. világháború utáni világban küldetéseket teljesítenünk. Ellentétben a „Shellshock”-kal, itt az ellenfeleinket készíttették Silicon gépekkel, így itt most ők lesznek nagyon „szépek”. A programot csak 18 éven felülieknek ajánlják, mivel olyan mértékű erőszakra lehet benne számítani, amit csak az erős idegzetűek tudnak elviselni. No majd meglátjuk... • '95 szeptember, Disk, CD

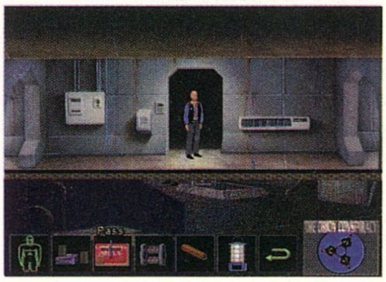
A Domark-ról valószínűleg minden valamirevaló szerepjátékosnak egy név jut az eszébe: Lords of Midnight. A Mike Singleton nevével fémjelzett harmadik rész (Lords of Midnight III – The Citadel) természetesen sokkal monumentálisabb lesz mint az első kettő volt, habár panaszra azoknál sem nagyon lehetett okunk. Ezúttal 24 különböző szereplő egyikét (vagy akár az összeset) irányíthatjuk, feladatunk egy különlegesen értékes varázstárgy visszaszerzése, valamint a gonosz Boroth Wolfheart által különböző tartományokból összefogdosott túszok kiszabadítása lesz. A program érdekessége a választható „Real-Time” mód, azaz ha este bekapcsolva hagyjuk a gépet, akkor reggelre Midnight földjén is pirkadni fog. • '95 május, Disk?, CD

A **„Tank Commander”** egy újabb tankszimulátor, ezúttal SVGA-ban. 40 egymásra épülő küldetés, nagyon sok tank és tereptárgy jellemzi a játékot, habár meglehetősen sebességigényes lesz. Nagy előny viszont, hogy a program támogatja a hálózaton (modem, network, soros kábel) keresztüli játékot, így együtt vagy egymás ellen is lehet majd játszani. • '95 április, CD

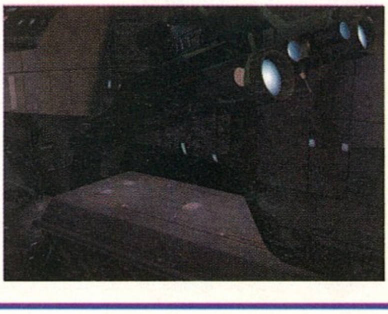
A 22. században a túlnépesedett Föld már képtelen eltartani lakóit, így a környező bolygókon bányászkolóniák létesültek a szükséges ásványi anyagok kitermelésére. Több ilyen kolónia létezik a Jupiter fagyott holdján az Európán is, a probléma mindössze az, hogy az egyik tárnában a bányászok túl mélyre ástak, és sikerült megzavarniuk egy addig ismeretlen idegen fajt. A lények rendkívül agresszívan reagáltak, megölték a bányászokat, majd elpusztították a kolóniát. Aztán új célpont után néztek... Az **„Absolute Zero”**-ban feladatunk a rendelkezésre álló eszközökkel megakadályozni az idegenek invázióját. Egyaránt harcolhatunk földön és levegőben, SVGA grafika, CD soundtrack és persze rengeteg animáció. • '95 május, CD







Az **„Orion Conspiracy”** a Cerberus elnevezésű űrállomáson játszódik. A klasszikus kalandjátékok közé tartozó program minden kétséget kizáróan gyönyörű, az SVGA felbontás ellenére is csak(!) kézzel rajzolt helyszíneket tartalmaz. A főhős „balesetben” hirtelen elhunyt fia emlékére érkezik az állomásra, ott azonban hamar kiderül, hogy nem egészen baleset történt. A bázison majdnem mindenki hazudik és áskálódik a másik ellen, egyesek még a gyilkosságtól sem riadnak vissza. A rengeteg apró titok után aztán fény derül egy világméretű összeesküvésre is... • '95 május, CD

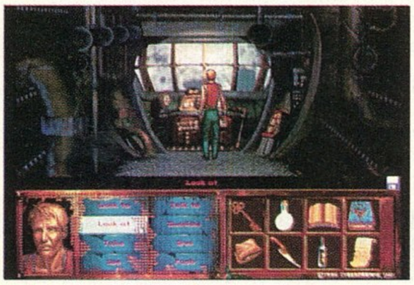


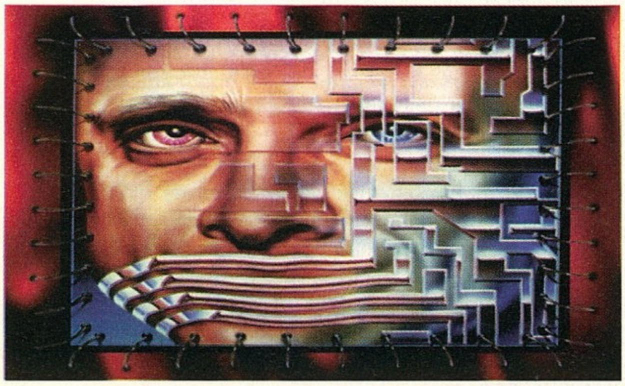
CYBERDREAMS®
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

A „Dark Seed" 1992 nyarán jelent meg, és habár mindössze 32 színű verzió készült belőle, egyike volt az első SVGA kalandjátékoknak PC-n. Hiába azonban az akkoriban újszerűnek tűnő felbontás, a program igazi érdekessége mégis abban rejlett, hogy a grafikát teljes egészében a svájci illetőségű H.R.Giger mester tervei alapján készítették. Ha valaki nem ismerné az előbb említett úriembert -bár kétlem, hogy van ilyen-, ő alkotta a rendkívüli népszerűségnek örvendő „Alien"-eket (amiért később Oscart is kapott). A Cyberdreams legnagyobb erőssége azóta is a Giger mesterrel kötött exklúzív szerződésben rejlik, miszerint egyedül ők jogosultak a festő munkáinak mindenféle számítógépes adoptációjára. Ennek megfelelően márciusban látott napvilágot a **„Giger Screen Saver"**, mely 10 ismert képet és egy speciális naptárt tartalmaz.

A cég következő programja a bevezetőben is említett „Dark Seed" folytatása, a **„Dark Seed 2"** lesz. A történet szerint Mike Dawson még alig heverte ki az első részben elszenvedett borzalmakat, az idegenek azonban máris visszatértek hogy bosszút álljanak rajta, no meg persze az egész emberiségen. Első lépésként meggyilkolják Mike szerelmét, és a sors egy kegyetlen fintora folytán a férfi lesz az első számú gyanúsított a rendőrség szemében. Tisztáznia kell magát a vádak alól (természetesen senki sem hisz neki) mielőtt az idegenek végrehajthatnák ördögi tervüket az emberiség elpusztítására... A megoldáshoz több úton is el lehet majd jutni, és ha minden igaz, a fejlesztők ezúttal ki fogják hagyni az időtényezőt a játékból (nem fogunk lemaradni létfontosságú beszélgetésekről...). Az egész – akárcsak az első rész – Giger rajzai alapján készül, így gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott! • '95 szeptember, CD

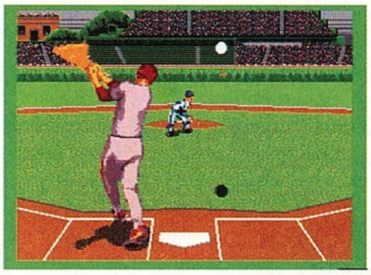
Ugyancsak egy futurisztikus kalandjáték lesz az **„I Have No Mouth, and I Must Scream"**. A 3. világháború után játszódó történetben 5 szerencsés (vagy szerencsétlen?) túlélővel kell legyőzni egy hatalmas szupercomputert, ami tulajdonképpen az egész háború kirobbantásáért felelős. A fejlesztők szerint nem lesz könnyű dolgunk. • '95 augusztus, CD





ELECTRONIC ARTS®

Az Electronic Arts idén kisebb standdal volt jelen a kiállításon, de ez persze nem jelenti azt, hogy kevesebb játék várható tőlük a jövőben. Itt most az úgynevezett „in-house" fejlesztésekről és a Bullfrog várható újdonságairól lesz szó, az Origin külön fejléc alatt szerepel az újságban.

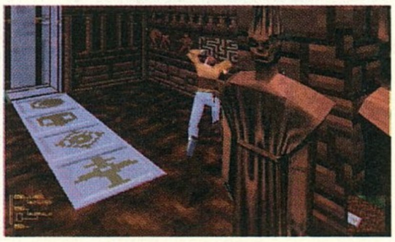


Aki szereti az „NHL Hockey '95"-öt, az biztosan örülni fog a hírnek, hogy hamarosan elkészül az **„NHL Hockey '96"** is. A játékosállomány kijavítása mellett az új verzió már valóban tudni fogja az SVGA grafikát, a stadiont pedig olyan szögből nézhetjük, ahogy csak akarjuk. A javított hanghatások (nem tudom mit tudtak még javítani rajta...) és a modem támogatás is az újdonságok közé tartozik. A több mint száz hokisztárról készült fényképek és a kiegészítő animációk már csak a hab a tortán. • '95, CD

Nagyon időszerű volt már, hogy valaki csináljon egy jó kosárlabdaprogramot. Szerencsére elsőnek az Electronik Arts vásárolta meg az NBA jogokat, így készül az **„NBA '95 Live"**, mely tulajdonképpen az előbb említett program testvére lesz, annak összes pozitív tulajdonságával. A céget ismerve negatív tulajdonság nem nagyon lesz... • '95 május, CD

A „US Navy Fighters" óriási sikerét követően nemsokára a boltokba kerül az első kiegészítőlemez a programhoz (V.T.O.L. Fighters), mely ezúttal nem csak néhány extra küldetést fog tartalmazni, hanem egy új géptípust: a Harrier-t. A helyből fel- és leszállás technikája közel sem annyira egyszerű, mint ahogy azt egy felületes szemlélő gondolná, és ezt a program is hűen fogja szimulálni... • '95, Disk

Készülőfélben van egy másik szimulátor is, ebben azonban harci bevetések helyett szimplán száguldozni kell. A **„Need for Speed"**-ről van szó, mely talán a néhai „Test Drive 2"-höz hasonlítható a leginkább. Grafikájáról szerényen a „Ridge Racer" jut eszembe, a sebességéről azonban még nem tudok nyilatkozni. • '95, CD



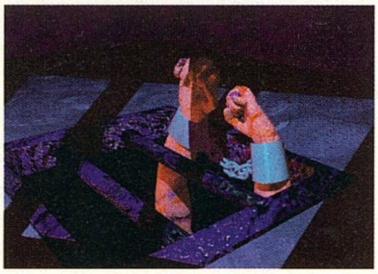
A Bullfrog környékén nagy a hallgatás, nem lehet tudni, hogy éppen min dolgoznak. Az egyetlen közeljövőben várható dolog tőlük a **„Hidden Worlds"**, az első datadiszk a „Magic Carpet"-hez. Hófödte tájak között 25, még az eddigieknél is izmosabb küldetést kell majd teljesítenünk. Legalábbis egyelőre... • '95, Disk

empire INTERACTIVE

Az Empire utolsó nagy dobása a „Dawn Patrol" volt, amiről a többségnek az volt a véleménye, hogy valóban a legjobb első világháborús szimulátor. Hiányzott azonban, hogy a program nem támogatta a több játékos üzemmódot, így se egymással, se egymás ellen nem tudtunk harcolni. Ezen kíván változtatni az a patch, amit hamarosan kiadnak a játékhoz, s ezután már csak egy soros kábel kell ahhoz, hogy barátunkat jómodorra tanítsuk! Ez a kiegészítő program még egy rakás egyéb dolgon is javítani fog, de a lényeg mindenképpen a két játékos üzemmód. • '95 április, Disk

A „Fields of Glory" programozóinak legújabb alkotása az Amerikai Függetlenségi Háborút bemutató „**The Civil War**" című stratégiai játék. A harc valós időben történik, tehát nem körökre osztva kell lépkednünk. Egységeinket egy háromdimenziós csatatéren irányíthajuk, így a harc sokkal látványosabb lesz, mint a legtöbb más stratégiai játéknál. Kiválaszthatunk magunknak egyes nagy csatákat, de lehetőségünk lesz arra is, hogy az egész háborút végigküzdjük. Természetesen egymás ellen is lehet majd játszani akár modemmel, akár egy soros kábellal. • '95 április, CD

Hamarosan megjelenik minden idők első elnökszimulátora a „**CyberJudas**", ahol az USA első emberének személyébe képzelhetjük bele magunkat. Ha úgy látjuk jónak békét köthetünk Irakkal, de akár egy újabb háborút is kezdeményezhetünk. Mindent megtehetünk, vigyázni kell azonban, hogy a sajtó és a terroristák árgus szemekkel követik ténykedésünket, és bizony kemény kritikákat (a terroristáktól esetleg mást is) kaphatunk. Döntéseink helyességéről mindenkit meg kell győznünk a megfelelő eszközökkel, és időközben a rengeteg körülöttünk ólálkodó tanácsadó, szenátor és egyéb személy között még egy árulót is meg kell találnunk, mielőtt ő találna meg minket... A játék grafikája teljes egészében Silicon Graphics gépen készült, így ennek megfelelő minőségű. • '95 május, CD



A „**Red Ghost**" egy stratégiai elemekkel megtűzdelt szimulátor lesz, ahol egy különleges alakulat élén kell egy titkos katonai bázist elpusztítanunk. Választhatunk, hogy csak a stratégiai vagy csak a szimulátor résszel játszunk, de ha kedvünk tartja, akár mindkét részt magunkra vállalhatjuk. A valós környezetben játszódó programot egy speciális - úgynevezett „Rayscaping"- technikával készítették, mely nagyon élethűvé varázsolta a tájat. Remélhetőleg ez az „élethűség" nem fog nagyon a sebesség rovására menni. • '95 június, CD

FLAIR SOFTWARE

A Flair részéről nem tudok sok újdonsággal beszámolni, ugyanis kb. most jelennek meg azok a programjai, melyeket már az előző ECTS-en is láttunk. Azért persze egy kis emlékeztető nem árt, így most nézzük a három legfontosabb fejlesztésüket.

A „**Rally Championships**" felépítésében nagyon hasonlít az „Overdrive"-ra, csak itt nagyobbak az autók és az irányítást is jobban oldották meg. A világ összes nagy rallypályáján meg kell küzdenünk vetélytársainkkal, hogy elnyerhessük a világbajnoki címet. Az autók nagyon élethűen farolnak össze-vissza, az adott terep és az időjárási viszonyoknak megfelelően. Mindenképpen érdemes lesz kipróbálni még azoknak is, akik nem rajonganak az ilyen játékokért.

• '95 április, Disk, CD

A „**Soccer Superstars**" egy lesz a sok megjelenő fociprogram között. 32 nemzetközi csapat közül választhatunk, a játékosoknak valós paraméterei lesznek, s emellett persze a program tudni fog mindent, amit egy ilyen játéknak tudnia kell. • '95 április, Disk, CD

Várhatóan a „**Paradox – Adventure in time**"-nak igen nagy sikere lesz, mint általában minden jó minőségű, szép kalandjátéknak. A főhős ezúttal egy ifjú hölgy, ki időutazgatásai során visszatért a középkorba, ám egy szerencsétlen baleset révén ottragadt. Rengeteg kalandon keresztül a végső cél megjavítani a megsérült időgépet, és visszajuttatni hősnőnket saját idejébe. • '95 május, Disk, CD

KRISALIS SOFTWARE LTD.

A Krisalis sokféle jópofa játékot csinált az elmúlt években, de szerintem a legsikeresebb ezek közül a „Manchester United" volt. Ez a program PC-s szemmel neve egyike volt a legjobb fociknak, engem leginkább az amigás „Player Manager"-re emlékeztetett.

Nem sokkal később aztán megjelent a játék német verziója, a „Lothar Matheus" is, itt azonban a fejlesztők egy másik perspektívával próbálkoztak, mely idővel sokkal sikeresebbnek bizonyult mint az eredeti.

Ennek alapján tehát a készülő „**Manchester United 2**"-ben már ugyanezt a „rézsút" nézetet fogják használni, és ami talán még fontosabb, itt már lehet majd adni és venni a játékosokat. • '95 május, Disk, CD

A „**Bazooka Sue**" is megjelenik lassan, így a kalandjátékosok készülhetnek egy újabb remek mókára. A játék grafikája nagyfelbontású lesz és teljesen rajzfilmszerű. A hangsúly a fejlesztők szerint a poénokon és az erotikán(!) van, már amennyire persze egy ilyen jellegű játéknál erotikáról lehet beszélni.

Az mindenesetre biztos, hogy elég sok helyen el fog kelni a „Censored" felirat... • '95, CD

GAMETEK

A Gametek-en az elmúlt évek alatt nagyon komoly változás ment végbe. Szép lassan kinőtte magát az ismeretlenségből, s mostanra bizony már a nagy cégek közé tartozik. Szinte minden hónapban jelennek meg új játékai és elmondhatjuk, hogy ezek egyre inkább minőségi alkotások.

Még régen az „Elite" volt az a program, amivel megalapozták hírnevüket, majd 5-6 évvel rá az „Elite2". Most pedig szinte az egész világ az új részre, a **„Frontier-First Encounters"**-re vár. Mire ezeket a sorokat olvassátok, Angliában már napvilágot látott a játék, de úgy gondoltuk, mindenképpen meg kell említeni itt is! Lényegében az „Elite2" kibővített, kijavított, „feltuningolt" változatáról van szó, 1995-ös minőségben. Sokkal szebb grafika és jobb hanghatások jellemzik a játékot, meg persze a CD adta lehetőségek (pl.:beszéd). Az „Elite2" irányítása kicsit nehézkes volt, így ha minden igaz, az „Elite"-ben már megszokott kezelést építették bele az új részbe is. Rengeteg eddig ismeretlen hajót, fegyvert és felszerelést vásárolhatunk magunknak, sok új világon próbálhatunk szerencsét, de ami talán a legfontosabb: A THARGOIDOK VISSZATÉRTEK!!! • '95 április, Disk, CD

A **„Fairway to Heaven"** egy hasonló című nagysikerű golfoktató videófilm alapján készült golfprogram lesz olyan hírességek közreműködésével, mint Jack Nicklaus vagy Seve Ballesteros (közreműködnek még mások is, csak őket kis hazánkban úgysem ismeri senki...). Változtatható kameraállások, 18 világhírű pálya, interjú sztárokkal, stb. A képek alapján nagyon szép lesz a program, akik kedvelik a golfot, biztosan értékelni fogják. • '95 május, Disk, CD

A „Street Fighter"-t azt hiszem senkinek se kell bemutatnom, és most itt a híres folytatás PC verziója, a **„Super Street Fighter II Tubro"**. Titkos pályák, speciális mozdulatok és mozgáskombinációk, remek grafika és hangulat. A program támogatja a 6(!) gombos joystick-ot, már amennyiben van ilyen valakinek (én még csak a négy gombosnál tartok...). • '95 május, Disk, CD

Úgy tűnik, manapság nagyon népszerűek az apró figurák (lásd Sensible alkotások, Worms stb.), így a Gametek se maradhatott ki a sorból. A **„Baldies"** leginkább a „Settlers"-re fog hasonlítani, csak emberek helyett apró, köpcös és kopasz figurákat irányíthatunk. Több mint 100 világon kell keresztülküzdenünk magunkat ha győzni akarunk, és ezek között lehet sarkvidék, vagy akár dzsungel is. Természetesen egymás ellen is játszhatunk majd, a CD verzión pedig plusz animációk is lesznek. • '95 május, Disk, CD

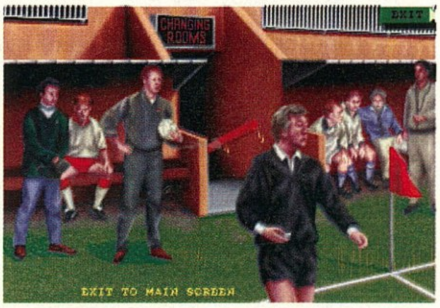
A **„Brutal-Paws of Fury"** egy „Mortal Kombat"-hoz hasonló felépítésű verekedős játék lesz, csak itt sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a humorra. A választható karakterek mind rajzfilmfigurák, így a program hangulatát nem nehéz elképzelni. Érdekesség, hogy a játékosok minél tapasztaltabbak lesznek, annál több speciális mozdulatot képesek elvégezni. Kedvenc karakterünket elmenthetjük, így valószínűleg a program több egy egyszerű verekedős játéknál. • '95 június, Disk, CD

Impressions™

Hűen a hagyományokhoz, az Impression idén is négy remekbe szabott stratégiai programot tudott felmutatni, melyek közül kettő – a **„Frontlines"** és a **„High Seas Trader"** – éppen az ECTS-re jelent meg. Mindkettőről hamarosan full

leírást olvashattok a Guruban, így egyelőre ezeket innen most kihagytuk.

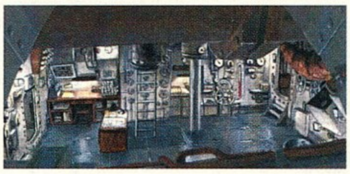
Az **„Ultimate Soccer Manager"**-ről azon kívül, hogy soccer manager, tényleg csak azt lehet elmondani, hogy ultimate. A stadionunk mellett felhúzott hamburgeresbodé árait is befolyásolni tudjuk, nem beszélve a játékosok és bírók



megvesztegetéséről (ejnye-bejnye, mire tanítják az ifjúságot). Nem érzem magamat különösebben hozzáértőnek focimanagerek terén, de ránézésre tényleg ez volt a legkomplexebb ilyen program amit eddig láttam.
• '95, Disk

A **„Breach 3"** szerkezeti felépítését tekintve „turn-based, squad level space combat" lesz, mely szabad fordításban kb. annyit tesz, hogy „UFO-szerű". A Szövetséges Világok egyik szakaszparancsnokának személyében kell háborút viselnünk betolakodó idegen lények és robotok ellen egy meglehetősen összetett történetben, egészen a végső győzelemig. A harc nem teljesen olyan lesz, mint mondjuk az előbb említett „UFO"-ban, mivel a kör végén mindenki egyszerre fogja végrehajtani a kapott parancsokat. Csapattagjaink természetesen fejlődnek menet közben, már amelyik túléli a bevetéseket. A programhoz készítik a „mission builder"-t is, ha valakinek nem lenne elég a hatalmas mennyiségű előregyártott küldetés.
• '95, Disk

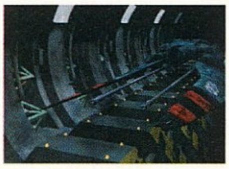
Infogrames-ék sem tétlenkednek, hiszen alig pár hónapja jelent meg az „Alone in the Dark 3", és hamarosan itt a következő nagy kalandjáték, a **„Prisonner of Ice"**. A Guru egyik korábbi számában azt írtam, hogy ez egy Indiana Jones-szerű kalandjáték lesz, de most kiderült, hogy szó sincs ilyesmiről. Természetesen az irányításban hasonlítani fog a két program, de ezzel nagyjából minden közös pontot el is mondtam. A sztori szerint egy fiatal norvég kutatónak egy angol kommandós segítségével sikerült megszöknie a nácik egyik legtitkosabb déli sarki bázisáról. Néhány „Streng Geheim" (a Top Secret német megfelelője) feliratú ládát is magukkal vittek, ám menekülés közben az egyik felborult és egy furcsa csápos lény mászott elő belőle. Rövid szemezés után a szörny egy hirtelen mozdulattal megragadta a meglepett kommandóst, majd a jégen áttörve eltünt vele a mélyben. A megdöbbent norvég kutatót sikeresen megmentette a HMS Victoria nevű tengeralattjáró legénysége, és ezzel kezdetét vette a félelmetes kalandok sorozata, melyben igen nagy szerepet kapott a Cthulhu mágia is. A program egyaránt támogatja a VGA és az SVGA üzemmódot, a CD verzión pedig több mint 40 percnyi zene lesz. • '95 május, CD



A **„Marco Polo"** egy „stratégiai oktató szimulátor"-nak készül, azaz egyaránt kell majd kereskedni, diplomáciai érzékünket használni, felfedezni, valamint hadakozni. Az egész program lényege mindezek ellenére mégis az az iszonyú mennyiségű információ, amit a CD-re pakoltak, hiszen így a szobánkból fedezhetjük fel a XIII. századi Ázsiát, azokat a helyeket, ahol a nagy utazó is megfordult. Több mint 60 korabeli népdal, 100-nál is több különféle dokument, videófelvételek és rengeteg műtárgyról készült fénykép van a játékba építve, így mondhatjuk akár azt is, hogy egy kész lexikon is felkerült a CD-re. • '95 április, CD

Hasonló megfontolásból készül a **„Napoleon – Europe and the Empire"**, csak itt még annyi játék sem lesz a programban, mint a „Marco Polo"-ban. A CD természetesen Napoleonnak állít emléket, életéről és hódításairól szól hasonló felépítésben, mint az előbb említett program. • '95, CD

Az **„Asterix, Ceasar's challenge"** kifejezetten egy családi játék lesz. A játékosok (max. négyen) kedvenc gall hősük személyébe belebújva küzdhetnek a rómaiak ellen különböző jópofa szituációkban. Az egész valami olyasmi, mintha rengeteg 10 évvel ezelőtti kvarcjátékot raktak volna egy kupacba a programozók, persze változtatható nehézségi szinttel, hogy a szülőknek is legyen kihívás. A játék emellett több mint 1000 quiz kérdést is tartalmaz, meg egy rakás olyan apróságot, ami legyen inkább meglepetés. • '95, CD



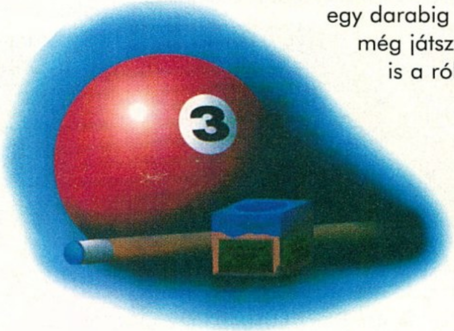
A **„Chaos Controll"**-ról már több ízben is olvashattatok a Guruban, most azért említem meg, mert Angliában pont akkor debütált a CD-I verzió, amikor ott jártunk. Hát, nem is tudom mit írjak róla. Talán az a legjobb szó rá, hogy lélegzetelállító! Ahogy a Szabadságszobrot megkerüli hősünk, vagy ahogy Manhattan utcáin száguldozik, az egyszerűen félelmetes. Természetesen hamarosan elkészül a PC verzió is, de sajnos ez még csak a közelébe sem jön az eredetinek. Persze azért lőni itt is lehet majd! • '95, CD

Kezdem a legfontosabbal: **„Dungeon Master 2"**! Egy játék, amelynek a második része azért jó, mert pontosan olyan mint az első. Igaz, a grafika időközben 256 színű lett, de ha minden maradt volna 32 színben,

szerintem akkor is mindenki nagyon happy lett volna! A minimális változtatások csak kényelmi funkciókat szolgálnak, az irányítás a régi maradt. Csak jönne már ki!!! • '95 május, Disk, CD

A **„Stonekeep"**-re szintén nagyon sokan várnak, ennél viszont még nem lehet tudni, hogy pontosan mikor fog megjelenni. Nem tudom hogy mint szerepjáték mennyire lesz élvezetes, de az biztos, hogy nagyon meggyőzően nézett ki. Furcsa, de valahogy nem éreztem mesterkéltnek a helyenként renderelt szörnyeket és falakat. Az animációk – pontosabban mozirészletek – is nagyon jól sikerültek, egyszóval szerintem ez egy telitalálat lesz. • '95, CD

A Steve Davis nevével fémjelzett **„Virtual Pool"** szinte megszólalásig hasonlít – legalábbis első ránézésre – a legendás „Jimmy White Snooker"-re. Egyébként a világbajnok Steve Davis is jelen volt az ECTS-en, egy darabig még játszott is a róla elnevezett programmal, de miután egy arra sétáló járókelő kb. 5 perc alatt lemosta, nem láttuk többet... • '95 május, Disk, CD



Szegény Frankenstein sem kerülhette el sorsát, számítógépesítették, így most várhatjuk a **„Frankenstein – Through The Eyes of the Monster"**. Részleteket még nem tudni a programról, de ha azt mondom, hogy a film alapján készült interactive movie lesz, akkor már mindenki tudja hogy mire számítson. • '95 június, CD

MAXIS

A Maxis sem tétlenkedett az elmúlt fél év alatt, pedig az ember már azt hinné, hogy nem lehet több jó „Sim"-et kitalálni. Szerencsére azonban fejlesztőgárdájuk ontja magából a jobbnál jobb ötleteket, amiket „mindössze" csak meg kell valósítaniuk.
Hamarosan megjelenő programjaik közül valószínűleg a „**SimTower**"-nek lesz a legnagyobb sikere, mivel eredetiségével messze felülmúlja vetélytársait. Feladatunk minél nagyobb toronyházat építeni a rendelkezésre álló anyagi erőforrásokból. Építhetünk szállodát, üzletközpontot, irodaházat, vagy akár mindegyiket közösen, elvégre egy nagy házban sokmindenre van hely. A program érdekessége, hogy a házban dolgozó/élő személyek mindennapi életét külön-külön is nyomon követhetjük, így például megfigyelhetjük azt is, hogy egyes emberek hogyan válnak egyre idegesebbé ha egy szervezési hiba következtében nem jön a lift... • '95, Disk, CD

A másik érdekesnek ígérkező alkotásuk a „**Sim Isle**" lesz, melyben egy esőerdővel borított sziget ügyeit kell intéznünk. A feladat természetesen az esőerdő és az állatvilág megóvása lesz. A rengeteg videófelvétellel megtámogatott programban a fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek az oktatásra, így a játék mellett egyúttal a sok helyen kipusztításra ítélt őserdők állatvilágát is megismerhetjük. • '95, CD

A végére maradt még egy újdonság, a „**The SimCity 2000 Urban Renewal Kit**" vagy más néven „SCURK". Ez egy kiegészítő lemez lesz az eredeti programhoz, segítségével teljesen áttervezhetjük az összes játékban szereplő épületet és transzparenst. Természetesen sok új „előregyártott" ház is szerepel a lemezen, így a kevésbé ügyesek ezeket felhasználva is egyedivé tehetik saját tervezésű városaikat. A kész városokat aztán egy speciális nyomtatóprogrammal bármilyen perspektívából ki is lehet majd nyomtatni, habár ha látni is akarunk valamit, akkor elég nagy papírra lesz szükségünk... • '95, Disk

MERIT STUDIOS

A Merit is elkészült saját hokiprogramjával, a „**Pro-Hockey '95 Alex Dampier**"-rel. A „Brett Hull Hockey"-val egyetemben ez a program is az „NHL Hockey" babérjaira tör, de míg az előbbinek még esélye is van, addig az „Alex Dampier" legfeljebb a harmadik lehet. Kétség kívül szép, élvezetes játék lesz, de meg sem fogja közelíteni azt a mélységet, amit az „NHL Hockey"-nak sikerült elérnie. ('95 április, Disk, CD)

A „**Wolfsbane**"-ben Axel, az ifjú kalandor személyében kell egy kisvárost megmenteni a környéken „randalírozó" farkasembertől. Természetesen nappal mindenki embernek látszik, de vajon ki lehet az, aki éjszaka átalakul szörnyeteggé...? • '95 május, CD

A „**Maelstrom**" egy űrstratégia, melyben a csaták mellett a politikával is törődni kell. A Harmony elnevezésű bolygó korlátlan uraként kell szembeszállni a gonosz Szindikátussal, de egyedül képtelenség a győzelem... 30 idegen civilizáció, intrikák és gyilkosságok. Minden ami kell!
• '95 május, CD

Hamarosan elkészül Merit üdvöskéje, a „**Harvester**" is. Stílusát tekintve kaland/RPG, de annak alapján amit láttunk belőle, inkább „interactive movie"-nak nevezném. Persze még nem vagyok tökéletesen tisztában egyes új kifejezések pontos jelentésével, de amikor bedigizett hősünk egy motoros fűrésszel a kezében rohangál egy szobában, az az én értékrendem szerint elég messze esik az RPG-től. Ettől persze még lehet nagyon jó játék, s mivel ez egy véres pszicho-horror, valószínűleg látványosnak biztosan látványos lesz. Már aki szereti az ilyen látványt...
• '95 július, CD

MILLENNIUM INTERACTIVE

A Millenium is elkezdte multimédiás fejlesztéseit, elsőként a tervek szerint a „**Silverload**" című kalandjáték fog megjelenni. A főhős egy fejvadász, ki egy eltűnt gyermek felkutatására érkezett egy vadnyugati kisvárosba. Ez a város azonban nem hasonlít más városokra. A hangulat ijesztő, az emberek félnek és bezárkóznak az idegen elől, éjszaka pedig különös üvöltéseket hoz a szél...
• '95, CD

A „**The Scroll**" története szerint az ókori Egyiptomban a gonosz Istenek egy papírtekercsre olyan varázsigéket másoltak, melyek bármikor meg tudják nyitni a kaput saját, és az emberek síkja között. A tekercs túlélte az évezredeket, megtalálták és egy múzeumban helyezték el kiállítási tárgyként. Sokan tudnak azonban hatalmas erejéről, így megkezdődik a harc az emberiség pusztulását jelenthető tekercsért... • '95, CD

A „**Deadline**" megtörtént SAS terroristaellenes bevetéseket dolgoz föl „UFO" stílusban. A nézőpont ugyanaz, csak a körítés más. Grafikailag sokkal szebben kidolgozott a játék mint az előbb említett etalon, de persze ez még nem jelenti azt, hogy jobb is. • '95, CD

MICROPROSE

A „Microprose"-nál mindenki a **„StarTrek: TNG, A Final Unity"** c. kalandjáték bűvöletében él, és ez érthető is, hiszen a program tényleg nagyon szép. Tudni kell, hogy Angliában igazi Star Trek őrület van, így mindenki felfokozott érdeklődéssel várja a programot, különösen most, hogy bemutatták az új Star Trek filmet (Generations) is. Természetesen a játékban látható filmrészletek az eredeti szereplőkkel készültek, így tökéletes a hatás. A CD zene már csak a ráadáshoz tartozik.
• '95 április, CD

Itt az UFO folytatása, az **„X-COM: Terror from the Deep"**. Sectoidok helyett most Aquatoidokat kell irtanunk, az idegenek ugyanis ezúttal a víz alól támadnak. Új fegyverek, lények és helyszínek, de a lényeg ugyanaz! Szerencsére! •'95 április, CD

A „Rowan Software" érdekes körutat járt be a szoftverházak között. Kezdte a „Virgin"-nél az „Overlord"-dal, aztán átpártolt az „Empire"-hez a „Dawn Patrol"-lal, és most végül kikötött „Microprose"-éknál a **„Navy Strike"**-kal. Ezúttal az ENSZ színeiben repülhetünk egy rakás modern sugárhajtású géppel, de grafikailag és sebesség terén ugyanazt a remek minőséget kapjuk, mint az előbb említett két másik játéknál. Nagyon ígéretes programnak néz ki!
• '95 április, CD

A **„Top Gun"** is egy modern repülőgépszimulátor lesz, bár ebben a játékban nagyobb hangsúlyt fektettek a körítésre, nagyrészt az ismert filmet alapul véve. Itt a kevésbé profi pilóták is megtalálhatják számításukat, mivel ez a program nem tartozik alapból a „kőkemény" szimulátorok közé. Természetesen ha valaki kifejezetten azt élvezi, hogy egyszerre 4 Mig és 5 Sidewinder lohol utánna, akkor azt is megkaphatja... • '95 június, CD

Az **„1944: Across the Rhine"** még mindig nincs kész. Ez a harmadik ECTS riport, amikor beszámolunk róla, de a félszeg mosolyból, amit arra a kérdésre kaptam válaszul, miszerint „ugyan mikor lesz már kész ez a tök jó program?" arra a következtetésre jutottam, hogy lesz még negyedik riport is. Most éppen júniusra tervezik a kiadását, tavaly ilyenkor viszont tavaly júniusra tervezték...
• '95 június?, CD

A **„Magic: The Gathering"** c. program egy Amerikában hallatlan népszerűségnek örvendő kártyajáték feldolgozásából készült. Alapfelállásban két mágus küzd egymás ellen, a kártyák jelképezik a varázslataikat. Kis hazánkban is egyre többen ismerik ezt a játékot, én leginkább a számítógéphez tudnám hasonlítani: nagyon időigényes, nagyon drága, és nem lehet abbahagyni!
• '95 szeptember, Disk

MINDSCAPE®

A legfontosabb változás „Mindscape"-ék háza táján a tavalyi ECTS óta, hogy nemrégiben az SSÍ is a felségterületük alá került. A Mindscape egyébként is tudvalevőleg a rendkívül produktív cégek közé tartozik, most pedig lassan már elmondhatjuk azt is, hogy nincs olyan hét, amikor ne dobnának piacra egy új játékot. Ebből következik az az apróság is, hogy a felsorolt programok között lesz olyan is, ami már megjelent mire ezt a cikket olvassátok.

Itt van például a **„USS Ticonderoga"**, melyről tudom, hogy már akkor megjelent, amikor ezt a cikket írtam. Ez a játék egy modern hadihajó szimulátor, pontosabban fogalmazva egy Ticonderoga osztályú cirkáló parancsnoki feladatait kell ellátnunk. Napjaink létező vagy potenciális konfliktushelyzeteiben (úgymint Iraq, Irán, Szerbia stb.) kell rendet tennünk, repülőgépekkel és tengeralattjárókkal, no meg persze ellenséges hadihajókkal kell harcolnunk. Az élethűséget csak emeli az SVGA grafika és az a rengeteg animáció, amit a CD-n találhatunk.
• '95 április, CD

A közeljövőben várható legnagyobb atrakció a cég szerint a **„Warriors"** lesz. Ez egy kétség kívül nagyon szép verekedős játék, félig-meddig 3D-ben. A hátterek mozognak, 12 hős és rengeteg speciális mozdulat közül választhatunk, érdekesség, hogy menet közben bármikor mindenféle szögből visszanézhetjük a harcot. A CD verzión 56 percnyi heavy metal soundtrack lesz a hangulat fokozása érdekében, de azért a lemezes verzióhoz is 6MB-nyi zene tartozik. • '95 június, Disk, CD

A **„Silent Hunter"** az első olyan 2. világháborús tengeralattjáró szimulátor, ahol amerikai tengeralattjárókkal próbálhatunk szerencsét a Csendes-óceánon. A játék természetesen SVGA-ban készül, és ellentétben más hasonló programokkal, minél közelebb kerülünk egy ellenséges objektumhoz, annál jobb lesz a grafikája. El lehet felejteni az öklömnyi pixeleket, az a japán cirkáló tényleg japán cirkálónak fog kinézni még 100m távolságból is. A másik fontos újítás, hogy a fejlesztők a térség fontosabb kikötőit is beépítették a programba, így akár be is lopakodhatunk az oroszlán szájába... • '95 június, CD

Továbbra is a szimulátoroknál maradva kell megemlíteni az **„Al Unser Jr's Arcade Racing"**-et, az első Windows alatt futó Indycar autóversenyt. A fejlesztők állítása szerint a programban a hangsúlyt nem annyira az élethűségre, mint inkább az élvezhetőségre és a sebességre (Windows???) helyezték. 15 pálya és 10 autó, 3 nehézségi szint és hálózaton keresztül maximum 8 játékos. A legutolsó pontra azért érdemes lesz odafigyelni! • '95 július, Disk

Hamarosan megjelenik – ha már meg nem jelent – a **„Ravenloft 2 – Stone Prophet"**. Ez az epizód a program első részéhez képest csak néhány apró újítást tartalmaz, úgymint változtatható méretű játékablak, egy rakás új szörny és NPC, valamint néhány apró eltérés a spellrendszerben. No majd meglátjuk... • '95 április, CD

MIRAGE

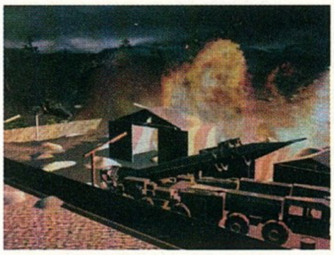
A Mirage sokáig dolgozott csodaprogramján, a „Rise of the Robots"-on, aztán mikor végre megjelent a nagy mű, kiderült, hogy nem is olyan fantasztikus, mint amilyennek eredetileg gondoltuk. Szépnek szép volt ez kétségtelen, no de a többi..?

Mindenesetre már készül a második rész (Rise 2 – Resurrection), ami persze sokkal szebb, jobb stb. lesz, mint az első volt. Összesen 18 robot közül lehet majd választani, pontosabban több mint 18 közül, mivel mindegyiknek lesznek különböző klónjai. Sok új mozdulatot terveztek a játékba, így ebben a verzióban már lehet, hogy tényleg élvezni is fogjuk a küzdelmet. Minden egyes robotnak külön személyisége lesz, és annak megfelelően fog harcolni. 4 nehézségi fokozat közül választhatjuk majd ki a nekünk megfelelőt, és külön érdekesség, hogy a programozók egy felhasználó által definiálható bajnokságot is beépítettek a programba. • '95 október, Disk?, CD

A „**The Adrenalin(e) Factor**" szintén a Mirage saját fejlesztőgárdájának eredménye lesz. A Cyberpunk környezetben játszódó programban keveredni fognak az akció és stratégiai elemek, de a rendelkezésre álló információk alapján inkább az akciórészeken lesz a hangsúly. A történet a szokásos: az emberek robotokat gyártanak; a robotok „elszaporodnak"; az öntudatra ébredt robotok megtámadják az embereket; néhány menekült összegyűlik egy titkos bázison; Te vagy a főnökük. Feladat: kiirtani a robotokat! • '95 november, CD

NOVA LOGIC

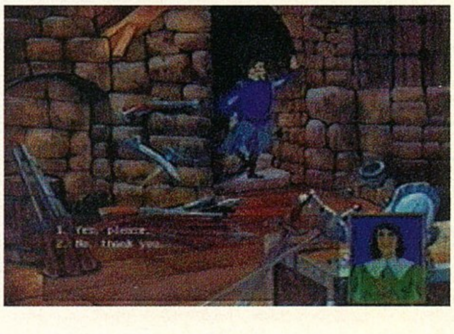
A „Comanche" sikerén felbuzdulva a Novalogic fejlesztőgárdája nekilátott egy másik helikopterszimulátor elkészítésének, melyben az orosz KA-50 típusú gépet lehetett volna meglovagolni. A becenevén „Werewolf"-nak (vérfarkas) elkeresztelt helikopterről azt tartják, hogy talán az egyetlen jelenleg létező géptípus, mely bizonyos szituációkban felül tudja múlni az amerikaiak RAH-66-osát. A program el is készült, külsőleg szinte teljesen megegyezett a „Comanche"-csal, csak persze itt fordított volt a szereposztás. Aztán jött a nagy ötlet, hogy mi lenne, ha egymás ellen is ki lehetne próbálni a két gépet. Így született meg a „**Werewolf vs. Comanche**", melyben akár fej-fej mellett, akár egymás ellen is lehet játszani. Megfelelő számú gép, no meg persze egy hálózat esetén akár nyolcan is vadászhatnak egymásra. A programot kiegészítették néhány aprósággal, úgymint füst, szebb robbanások valamint lehulló törmelékdarabok a szétlőtt gépekből. A játék CD verzióján a küldetések között természetesen animációk lesznek, más különbség azonban nem lesz a lemezes verzióhoz képest. • '95, Disk, CD



ocean

Az Ocean őszre tartogatja a puskaporát, mivel most csak a korábban megjelent programjainak különböző változatait tervezi kiadni (pl.: lemezes Inferno). Az igazi nagyágyúkra egészen szeptemberig kell még várnunk, de az is lehet, hogy egy kicsit tovább. Az egyik ilyen nagyágyú az „**Iron Angel**", mely lassan már több mint egy évet késik. A program egyébként egy speciális szimulátor, amivel egyaránt harcolhatunk óriási robotokkal a földön és vadászgépekkel a levegőben. Az alapsztori szerint az országhatárok elvesztették jelentőségüket, a hatalmat néhány iszonyúan felfegyverkezett nagyvállalat képviseli a Földön. Az ENSZ akkori megfelelője rendelkezik néhány technikailag nagyon fejlett High Altitude Fighter-rel (HAF), így ez az egyetlen szevezet mely képes fenntartani a labilis egyensúlyt a cégek között. Hősünk természetesen egy ilyen gépnek a pilótája, a feladata pedig a pusztítás helyett a béke megőrzése. A harcban a hangsúly nem a rakétákra, hanem a tradicionális légiharcra helyeződik, így valószínűleg jó kis lövöldözésre lesz kilátás, ha megérkezik a program. • '95 szeptember, Disk, CD

Ugye mindenki emlékszik még a „Pirates"-ra a jó öreg 64-esen. Igen, az még egy nagyon jó játék volt! Így gondolhatták ezt az Ocean-nél is, mivel készül a „**Sea Legends**", mely minden valószínűség szerint nagyon hasonló lesz hozzá. Miután három spanyol gálya látszólag minden ok nélkül elsüllyesztette első hajóját, hősünket egy kalózhajó mentette ki a habok közül. Hamarosan már ő volt a kapitány, innen pedig már minden ismerős lesz. Az ígéretek szerint kaland, akció és stratégiai elemek keveréke lesz a program, akárcsak a nagy előd. • '95 november, Disk, CD

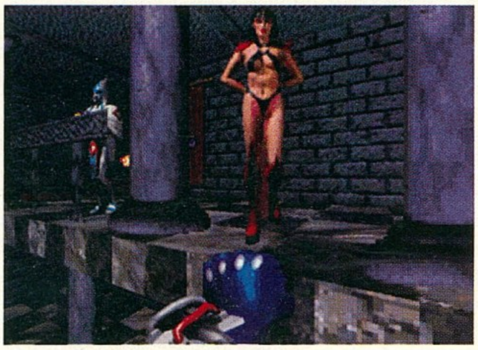


A T.F.X. nagy sikerére való tekintettel készül a „**T.F.X. Eurofighter**", mely az eredeti verzió kibővített, feljavított változata lesz. Sokat még nem lehet tudni róla, de állítólag szebb lesz, no meg persze reálisabb. Valódi pilóták közreműködésével készül, és a D.I.D. programozóinak eddigi munkáit ismerve a sebességgel sem lesz gondunk. • '95 november, Disk, CD

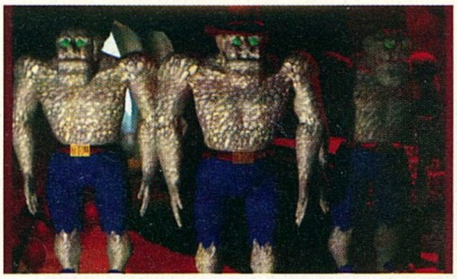
Az ECTS-en a **„Bioforge"** még a távoli újdonságok között szerepelt, most viszont ha minden igaz, ugyanebben a számban egy tesztet is olvashattok róla. A következő két program megjelenése még nagyon messze van, így a demok amit láttunk belőlük, csak egy kezdeti állapotot tükröztek. Ennek megfelelően többnyire mi is csak találgatni tudunk.

A **„Crusader: No Remorse"** a definíció szerint egy rengeteg animációval és filmrészlettel kiegészített, akció elemekkel megtámogatott kalandprogram lesz. A program 3D izometrikus ábrázolásmódot használ, ami SVGA grafikával párosítva valószínűleg nagyon látványos lesz. A történetről egyelőre nincs pontos info, annyi biztos, hogy a jövőben fog játszódni. • '95, CD

A **„Cybermage: Darklight Awakening"** szintén meglehetősen kezdeti stádiumban van még. Első ránézésre Doom-szerű játéknak néz ki, de ennél lényegesen többről lesz szó. Nagy szerepet fognak kapni a játékban a rejtvények és a sztori, így valószínűleg nem csak a verekedésen lesz a hangsúly. • '95, CD



A Sales Curve Interactive határozottan érdekes játékokkal fog kirukkolni a közeljövőben, ezek közül is legjobban a **„Gender Wars"** tetszett. A nők és férfiak között már több mint két évszázad óta háború dúl, és habár a konfliktus okára már senki sem emlékszik, a harc megállás nélkül folytatódik. Egyszerű akciójátékról van tehát szó, melyben egyaránt lehetünk nővel vagy férfival, a cél mindkét esetben a másik péppé verése. Természetesen mindkét félnek vannak gyengébb (őőő...) és erősebb pontjai, a speciális mozdulatok pedig kifejezetten élvezetessé teszik az egészet. Modemmel vagy hálózattal akár négyen is lehet majd játszani. • '95 október, CD

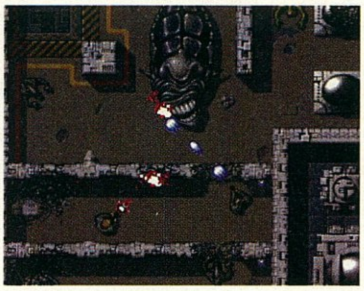


Ugyancsak verekedős program lesz a **„Shields Up – Fight Back"**, ahol is iszonyú robotokkal kell megküzdeni az életben maradásért 20 félelmetes arénán keresztül. Ez összesen kb. 90 ellenfelet jelent, tehát egy darabig mindenképpen el lehet vele szórakozni. • '95 október, CD

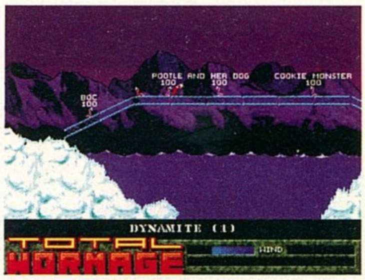
A **„Kingdom O' Magic"** egy mókás renderelt kalandjátéknak készül, melyben miután a 3 lehetséges szereplő közül kiválasztottuk a legszimpatikusabbat, egy rakás ökörségen kell végigküzdeni magunkat. • '95 augusztus, CD

A Team 17 gárdája az elkövetkező néhány hónapban – egy utolsó nagy nekirugaszkodásként – 3-4 kifejezetten Amigára íródott programot fog kiadni (bővebben a GURUban), majd szeptembertől a „Worms"-szal bezárólag egyszer s mindenkorra befejezi Amigás pályafutását. Mint ahogy azt már az előző ECTS-en is jelezték, a jövőben csak PC-re fognak fejleszteni, remélhetőleg a tőlük már megszokott jó minőségben.

Természetesen a nagy tervek mellett folyamatosan készülnek korábbi amigás sikerprogramjaik PC-s változatai is, így hamarosan meg fog jelenni a **„Tower Assault"** PC verziója is. Az „Alien Breed" biztosan sokunk kedvence volt Amigán, a PC verzió azonban jócskán hagyott kívánnivalókat maga után. Ezúttal örülhetünk, a látottak alapján a folytatás (Tower Assault) minősége PC-n majdnem teljesen megegyezik az Amiga változattal. A grafika gyönyörű, a scroll gyors és sima, a hanghatások tökéletesek. Lehet irtani az Alien-eket... • '95 Május, Disk, CD?



A cég legnagyobb dobása 19'95-ben valószínűleg a bevezetőben már említett **„Worms"** lesz. Leginkább a Lemmings és a Cannon Fodder keverékeként jellemezhetnénk a játékot, mivel a főhősök 8-10 pixelnyi páncélököllel felszerelt kukacok lesznek... A feladat természetesen kiirtani a többi kukacot és túlélni a csatát. Rengeteg fegyver, küldetés és helyszín közül választhatunk kedvünkre, így harcolhatunk jövőbeli vagy akár II. világháborús környezetben is. Lehetőség lesz a közelharcra és az egymás elleni játékra, sőt, kedvenc kukacainknak még nevet is adhatunk. A CD verzión minden kukac beszélni fog, természetesen különböző hangokon (akár a sajátunkon is). • '95 szeptember, Disk, CD



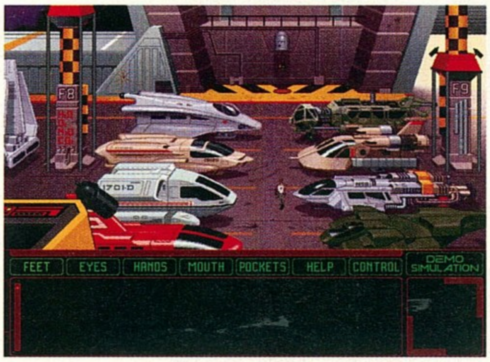
A **„Rollcage"** másfél éves kemény fejlesztőmunka eredményeként egy fergetegesen gyors (60-70 frame/sec) 3D autóverseny lesz. 10 autó közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbakat, hogy egy óriási bajnokság keretein belül a 20 rendelkezésre álló pályán végigszáguldjunk velük. Az autók folyamatosan sérülnek (lásd Daytona), az ellenfeleink pedig bosszút fognak állni, ha sokat piszkáljuk őket! Soros kábellel 2 játékos, hálózaton keresztül akár hat is játszhatja majd egyszerre a programot. Bízva a „Team 17" névben, remélhetőleg nem csak Pentium 90Mhz-en lesz élvezetes a sebesség... • '95 október, Disk, CD

SIERRA®

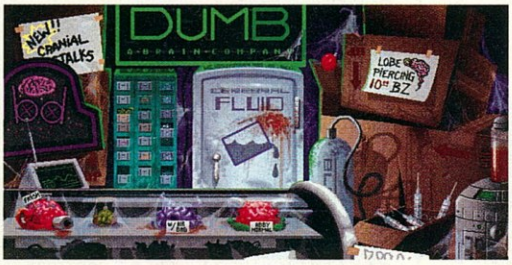
Az „Aces of the Deep" óriási sikere buzdította arra a Dynamix programozóit, hogy elkészítsék a programhoz az első kiegészítőlemezt. Az új hadszínterek és küldetések mellett többek között kipróbálhatjuk a híres „Type XXI"-es hajót is, amit egyébként 1943 nyarán vetettek be először a németek. • '95 április, Disk

Készül a datadiszk az „Earthsiege"-hez is. Ebben 2 eddig ismeretlen ellenséges, és 1 saját robottal bővül a program arzenálja, no meg persze néhány új küldetéssel és terepfajtával. • '95 április, Disk

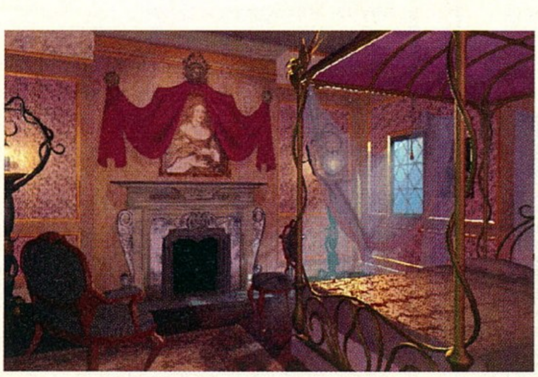
A „**The Last Dynasy**" lesz az első, a Sierra közeljövőben várható nagy dobásaiból. A Coctel Vision fejlesztőgárdája által készített program ellentétben a tévhitekkel nem pusztán egy kalandjáték lesz, hanem egy nagyfelbontású űrszimulátor, megtűzdelve kalandelemekkel „interactive movie" stílusban. A „Wing Commander 3"-nál sokkal komplexebb történetre számíthatunk (amiben persze el is akadhatunk), ezt támasztja alá az a tény is, hogy a szerteágazó események megtervezése majdnem egy teljes évet vett igénybe. A filmfelvételek két hónapig tartottak 10 hivatásos színész közreműködésével, az előállítási költségek pedig meghaladták a 2 millió dollárt. A tervek szerint a játékot 2 CD-n fogják megjelentetni, az egyetlen negatívum, hogy csak Windows alatt fog futni. Én egy picit azért szkeptikus vagyok a szimulátor rész sebességével kapcsolatban... • '95 május, CD



Roger Wilco lassan megérkezik, hogy újabb kalandjaival lefárassza a vállalkozó kedvű játékosokat. A „**Space Quest VI – The Spinal Frontier**"-ben Roger barátnője – Corpsman Stellar Santiago – testében tesz egy röpke körutazást, hogy az agyába jutva megmentse őt a biztos haláltól. Keresztül kell vergődnie a lány gyomrán, szívén és tüdején, hogy a többiről már ne is beszéljek... DOS-os és Windows-os verzió egyaránt készül a programból. • '95 június, CD



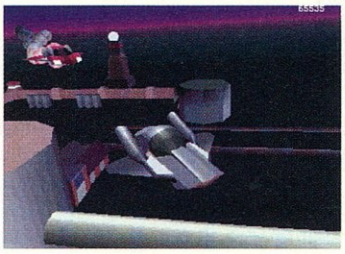
Nem lehet azt mondani, hogy Roberta Williams elaprózná a „**Phantasmagoria**"-t, hiszen a kezdeti 3, majd 4 CD után már 7(!)-nél tartanak. A Sierra saját stúdiójában készülő pszicho-horror kaland valóban minden eddigi rekordot meg fog dönteni, méretei egyszerűen félelmetesek. Peter Maris rendező szerint a 400 oldalas forgatókönyv kb. 4 darab 90 perces akciófilm forgatókönyvének felel meg. Több mint 800(!) Silicon Graphics gépen generált helyszín, 25 hollywoodi szereplő, több órányi videófelvétel és animáció jellemzi a programot. A zenét Mark Seibert komponálta a programhoz, hosszát tekintve megfelel egy normál mozifilm zenei hanganyagának. Az adott hangulathoz megfelelő zene párosul, mely lehet klasszikus vagy akár rock'n roll is. Mindenütt nagyon ügyeltek a részletekre, így például az egyik helyszínen hallható gregoriánus éneket egy 135 tagú kórus adta elő kifejezetten a játék kedvéért. A történet szerint egy fiatal házaspár beköltözik egy századforduló környékén élt híres illuzionista házába egy lakatlan szigeten, ám jelenlétükkel felébresztenek valami nagyon gonosz dolgot. Hamarosan Don, a férfi is egyre gonoszabbá válik, pontosabban valami beleköltözik a testébe. Mi Adrienne-t, a fiatalasszonyt fogjuk alakítani, a feladat természetesen férjünk megmentése az ismeretlen gonosztól és persze a „kaland" túlélése. A játék 640x480-as felbontásban 256 színnel fog működni, szintén csak Windows alatt. • '95 július, CD



A Psygnosis ontja magából a jobbnál jobb programokat, így például a show-ra jött ki a régóta várt „**Discworld**” is. Többnyire az így megjelenő programokat már nem szoktuk az ECTS újdonságok közé berakni, ez a játék azonban annyira félelmetesen jól sikerült, hogy nem volt szívem kihagyni. A Terry Pratchett-féle „Korongvilág” történetek közül Magyarországon legjobb tudomásom szerint csak a „Mágia színe” jelent meg, Angliában viszont nagy hagyománya van ezeknek a könyveknek. Ezt a játékot mindenkinek tudom ajánlani aki szereti az abszurd humort (lásd Monthy Phyton), de a számtalan geg miatt még azoknak is, kik kevésbé értenek angolul. Bizonyíték a minőségre, hogy a CD verzión Rincewind (a főhős) szövegeit Eric Idle – az előbb említett Monthy Phyton egyik oszlopos tagja – hangján élvezhetjük. Ezt a programot egyetlen magát valamire is tartó kalandjátékosnak sem szabad kihagynia!!!

A „**Damocles**” cím sokunk számára ismerősen cseng, igen, valóban a néhai „Mercenary” folytatásaként ismert programról van szó. A történet ugyanaz lesz, csak persze grafikailag csiszoltak egy picit az egészen.
• ’95 május, Disk, CD

Nem rossz ötlet a régi, nagysikerű játékok újrafeldolgozása, így most a „Damocles” mellett egy másik, még Spectrumos időkben ismertté vált program kiadását is tervezi a cég. Egészen pontosan a „**Tir Na Nog**”-ról van szó, a kelta mitológia egy részét feldolgozó kalandjátékról. A grafikája fergeteges, ha a játszhatóság is olyan lesz, mint annó Spectrumon volt, akkor egy szavunk sem lehet ellene. (95 Augusztus, CD)



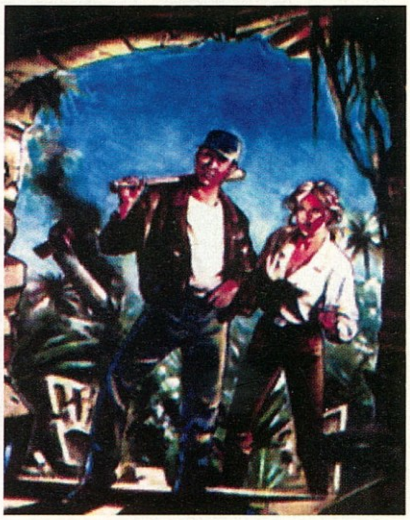
A „**Darker**” engem leginkább a „Killing Cloud”-ra emlékeztetett, csak persze köd nélkül. Nem tudom, hogy pontosan mi lesz a történet, de egyaránt lehetett város felett és mindenféle alagutakban repkedni, meg persze különböző repülő alkalmatosságokra lövöldözni. A program támogatja a VR sisakot is (most végre én is kipróbáltam, tök poén!), sőt, az egyik programozó szerint ez a játék használja ki legjobban a sisak által nyújtott speciális lehetőségeket. • ’95 augusztus, Disk, CD

Lemmingek úgy tűnik csak nem akarnak kihalni, ezúttal a „**Lemmings 3D**”-nek örülhetünk majd. Tulajdonképpen ez egy kutya közönséges „Lemmings”, csak éppen apró barátaink ezúttal már térben is mozoghatnak.

Elsőre iszonyú kaotikusnak tűnt az egész, de kb. fél óra játék után szép lassan a helyére került minden. Az irányítás nagyon egyszerű és könnyen megtanulható, így a mániákusok hamar bele fognak jönni ebbe is. Nekem személy szerint legjobban a „Lemmingszimulátor” tetszett, lehetőség van ugyanis arra, hogy az általunk legszimpatikusabbnak ítélt lemming szemszögéből nézhessük az eseményeket. Külön poén, amikor ezt a lemminget a levegőbe röpítjük...
• ’95 szeptember, CD

Rutinos ECTS olvasóknak már minden bizonnyal feltűnt, hogy sem az Accolade, sem a Renegade nem szerepelt a felsorolt cégek között. Nos, ennek egészen egyszerű oka van, a két cég ugyanis pár hónappal ezelőtt összeolvadt, és megszületett a Warner Interactive Entertainment. Természetesen a készülő programok szempontjából ennek semmi jelentősége sincs, legfeljebb annyi, hogy így valószínűleg több pénz fog jutni a jövőbeli fejlesztésekre. Ennek pedig csak örülni lehet, bár az az érzésem, hogy eddig se panaszkodhattunk.

Az újdonságok közül elsőként a „**Flight of the Amazon Queen**”-nel

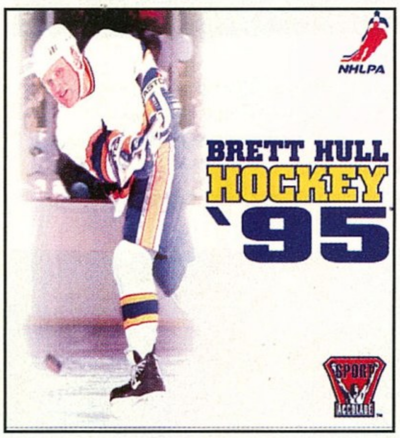


találkozhatunk, ez egyébként egy tipikus grafikus kalandjáték lesz. Hősünk – Joe King – egy felbérelhető pilóta, ki bárkit és bármit elvisz bárhová ha megfizetik. Egyik kevésbé szerencsés útja során aztán lezuhan egy őserdő kellős közepébe, ahol aztán kezdetét veszik az őrült kalandok. Találkozik egy rakás amazonnal (köztük gyönyörű hercegnőjükkel...) és csomó más érdekes lénnyel. A véletlenek közrejátszása révén barátunk arra is rájön, hogy valahol az erdőben működik egy világuralomra törő titkos szervezet, kik amazonokat klónoznak egybe dinoszauruszokkal. Természetesen ezt nem lehet ennyiben hagyni! • ’95 május, Disk, CD

Az Accolade erősségei közé tartoztak a nagyon jó minőségű sportprogramok, remélhetőleg ez a jövőben is így lesz, függetlenül a cégen belüli változásoktól. Már csak hetek kérdése és megjelenik a „**Hard Ball 4**” valamint az „**Unnecessary Roughness ’95**”. Az előbbi egy baseball, az utóbbi pedig egy amerikai foci szimulátor lesz, mindkettő SVGA-ban, az összes

létező statisztikával és adattal. Akár a stadionokban lévő fű minőségét is ellenőrizhetjük majd a meccsek előtt...
• '95 április, Disk, CD

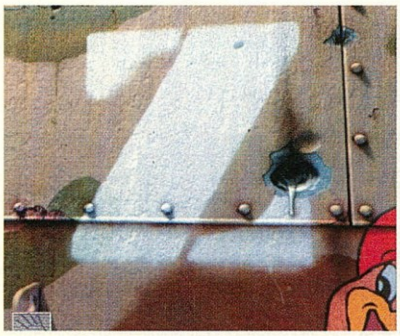
Külön szeretném kiemelni a „**Brett Hull Hockey '95**"-öt, mely kifejezetten az „NHL Hockey '95" babérjaira pályázik. A képek tanúsága szerint esélyesként indulhat a párharcban, de



hogy ki lesz a győztes, azt még nem lehet tudni. Adatok és beállítható opciók terén kb. egyforma teljesítményt nyújt a két program, a játszhatóságról viszont egyelőre még nem tudok nyilatkozni. • '95 június, Disk, CD

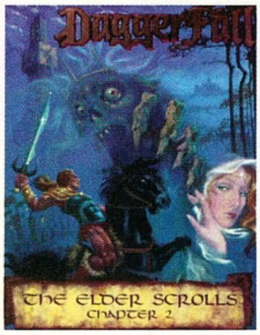
A „**Sensible World of Soccer**" a nagysikerű fociprogram újrafeldolgozott változata lesz. Több mint 1.400 csapat 22.000 játékosa szerepel a programban, valós statisztikai adatokkal. Lehet venni és eladni őket, a különböző országok szurkolói különböző módon fogják éltetni kedvenceiket, minden stadionban más transzparensek lesznek felállítva, egyszóval majdnem minden benne lesz a játékban, ami az előző részekből kimaradt.
• '95 szeptember, Disk, CD

A „**Z**"-ről csak annyit lehet tudni, hogy kategóriáját tekintve akció/stratégia lesz. A jövőben játszódik, robotokat kell irányítanunk és lényegét tekintve „Dune2"-szerű lesz. Hálózaton és soros kábelen is lehet majd játszani egyszerre maximum négy játékosnak. A küldetések között 3D animációkban gyönyörködhetünk, a CD változaton pedig természetesen CD minőségű zene fog szólni.
• '95 szeptember, Disk, CD



U.S. GOLD

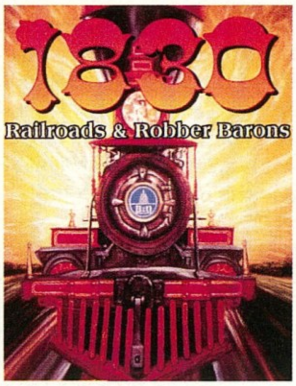
A US Gold szokásához híven idén is kitett magáért és hamarosan iszonyú mennyiségű új programmal fogja megörvendeztetni a nagyérdeműt.



Mindjárt kezdetnek itt az „Arena" folytatása, a „**DaggerFall**". Feladatunk ezúttal egy készülődő felkelés megakadályozása/leverése a királyi udvarban. Aki játszott az „Aréná"-val annak adott a lehetőség, hogy hőseit áthozza a második részbe. A „DaggerFall" sokkal szebb lesz mint az első rész volt, többféle szörnnyel találkozhatunk, és ismét 100 óra fölötti tiszta játékidőt ígérnek. • '95, Disk, CD

Ha már az RPG-knél tartunk, akkor itt kell megemlíteni a „**Heroes of Might & Magic**"-et is. Félreértések elkerülése végett ez nem azonos a „Might & Magic 6"-tal, csak a cím hasonló. Egy tartomány korlátlan uraként inkább stratégiai érzékünket kell majd használnunk, hogy sikeresen legyőzhessük ellenlábasainkat és meghódíthassuk a világot. Építkezhetünk, gazdálkodhatunk és persze mindenek előtt háborúzhatunk. A grafika gyönyörű (SVGA), a hanghatások jók, egyszóval a hangulattal sem lesz semmi probléma. • '95, Disk

Ugyancsak stratégia játék lesz az „**1930 – Railroads & Robber Barons**", igaz ezúttal már kevesebb hangsúly helyeződik a harcra. A XIX. századi Amerikában kell egy vasúttársaság jövőjét megalapoznunk, akárcsak tehettük azt a „Railroad Thycoon"-ban.



Az nem derült ki, hogy pontosan mi is a különbség a két program között, talán az „1930" szebb grafikája, habár egy stratégiai játéknál ez nem tartozik a legfontosabb szempontok közé. Remélhetőleg hamarosan megtudjuk!
• '95, Disk, CD

A „Prince of Persia"-szerű játékoknak mindig óriási a sikerük. Hasonló elképzelés ösztönözhette a „**Zorro**" alkotóit is, mivel a készülő program kísértetiesen hasonlít az előbb említett remekműre. Természetesen a háttér más lesz, és persze nem szabad elfeledkezni a pályák közötti átvezető animációkról sem. A pontos történetről egyelőre nincs info, de az biztos, hogy az igazságért kell majd harcolnunk... • '95, CD

A „**Wetlands**" az akció/kaland játékok pontosan meg nem határozható csoportjába tartozik, helyenként több kalanddal mint akcióval, néha pedig pont fordítva. A sztori szerint adott egy mániákus, kinek célja a galaxis összes bolygójának elpusztítása (szó ami szó, elég nagy fába vágta a fejszéjét...), a mi feladatunk pedig természetesen a fickó felkutatása és likvidálása. A játékban szereplő összes helyszínt „Ray-tracing" technikával állították elő, a hangulatról pedig a speciális soundtrack gondoskodik. • '95, CD

Itt az ideje, hogy egy szimulátort is megemlítsünk, ez pedig a „**Jetfighter III**". Egy szupermodern sugárhajtású vadászgép parancsnokaként az ENSZ égisze alatt kell tevékenykednünk, hogy visszaállítsuk a nemzetek közötti békét. A játék grafikája lélegzetelállítóan szép, sajnos a sebességről nem tudok nyilatkozni, mivel nem láttam a programot mozgás közben. Azzal vígasztalódtunk, hogy a „Jetfighter2" a maga idejében még lassabb gépeken is a kifejezetten gyors szimulátorok közé tartozott, ergo a fejlesztők „tudnak" programozni! Reméljük így lesz ez most is. • '95, Disk, CD

Elérkeztünk a kalandokhoz, elsőként a „**The Riddle of Master Lu**" kerül terítékre. Az évszám 1936 a világ a háború küszöbén toporog. Robert Ripley, a híres arheológus egy ősi kincset próbál megszerezni, amiben persze mindenféle ellenfelek – legfőképpen a németek – megpróbálják megakadályozni (a'la Indiana Jones). Hű asszisztensével, Mei Chen-nel beutazzák szinte az egész világot, harcolnak a régiségekért, de legfőképpen az életbenmaradásért. Digitalizált főhős, renderelt háttér, soundtrack...
• '95, CD

Szándékkal utolsónak hagytam a „**Buried in Time**"-ot, mely a „The Journeyman Project" folytatása lesz. Meg kell hogy mondjam, szerintem ennek a programnak a grafikája megveri a „Myst" grafikáját, ami pedig eddig a mértékadónak számított ebben a kategóriában. Alapvetően itt is mindenféle rejtvényt kell majd megfejtenünk, valahogy úgy, ahogy a „Myst"-ben kellett. Nem tudom, hogy a játék mennyire lesz élvezetes, de hogy gyönyörűnek gyönyörű, az biztos. • '95, CD

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

A Virgin minden kétséget kizáróan a tavaszi ECTS sztárja volt. „Virgin Federation – Space Station” elnevezésű standjuk félelmetesen jól nézett ki, ráadásul az általuk kiadásra kerülő programok nagy része messze felülmúlt minden mást a kiállításon.

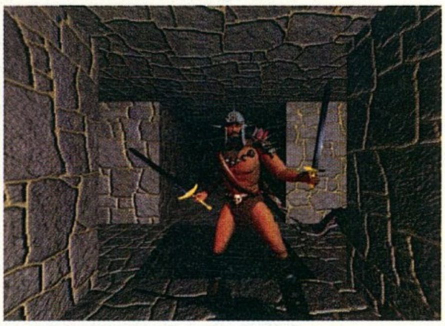
Elsőnek itt a „**11th Hour**” a „7th Guest” folytatása.

Hősünk egy sztoriéhes riporter, ki persze ebből kifolyólag hamar bajba keveredik. Akárcsak az első részben, itt is egy hatalmas házban történnek az események, csak most 7 helyett 18 szereplővel kerülhetünk kapcsolatba. A program grafikája természetesen SVGA, stílusát tekintve pedig majdnem ugyanolyan mint a „7th Guest” volt. • '95, CD

Azt hiszem, a „**Command & Conquer**” nagyon sokunk kedvence lesz. Aki szerette a Dűne második részét vagy a Warcraft-ot, annak ez a program maga lesz a menyország. Nem is tudom, hogy. mit dícsérjek rajta jobban, hiszen annyira tökéletesnek látszik az egész. A grafika, a hangok, a mozgás és a hangulat mind-mind egy olyan egységet alkotnak, amit nagyon nehéz lenne szavakkal leírni. Ezt látni kell!!! • '95 június, CD

A „The Daedalus Encounter” a Virgin első Interactive Movie-ja 3 CD-n olyan sztárok közreműködésével, mint Tia Carrere (True Lies, Rising Sun, Wayne's World) és Christian Bocher (Melrose Place). Hőseinknek egy idegen civilizáció űrhajóját kell felderíteniük és más pályára állítaniuk, ellenkező esetben hamarosan egy közeli kettős csillag poklában fogják végezni. 2 órányi filmfelvétel, 3 különböző nehézségi szint és mindez Windows alatt. • '95 április, CD

Amíg nem próbáltad a „**Flight Unlimited**”-et, nem repültél igazi szimulátorral PC-n. Nem hasonlítható semmihez se a grafika, se a mozgás, de legfőképpen a hangulat. Minden eddigi próbálkozás kismiska ehhez képest! Az egyetlen szépséghiba, hogy mindez csak Pentium 90-esen, kb. 16MB memóriával igaz. De akkor is ez volt a legek lege idén az ECTS-en! • '95 május, CD



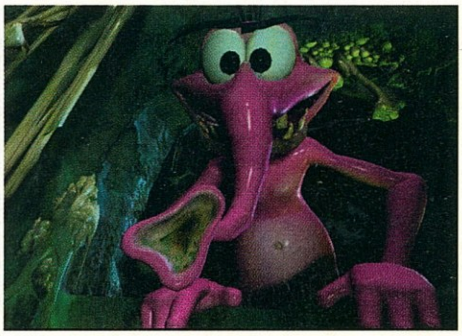
A „**Lands of Lore 2**” szép lassan készülget, de magából a játékból még mindig nem láttunk semmit. Az intró és a néhány bemutatott monszter fenomenális, de hogy milyen lesz az egész mozgás közben, azt nem tudni. Mindenesetre az azért megnyugtató, hogy a Westwood készíti a programot, így valószínűleg nem fognak negatív meglepetések érni. • '95 október, CD

A „**Sensible Golf**” a Sensible sorozatnak megfelelő hangulatú lesz (betört ablakok csörömpölése, madárvinnyogás stb.), de persze az összes olyan kellékkel, ami egy golfprogramban nélkülözhetetlen. Lesznek például ütők, no meg vakondok... • '95 szeptember, Disk

Természetesen a Virgin se maradhat ki a manapság oly népszerű óriási robotok harcából, így a Looking Glass fejlesztőinek jóvoltából készül a „**Terra Nova: Strike Force Centaury**” A történet a szokásos, a megvalósítás szebb mint más cégek hasonló programjainál. • '95 szeptember, CD

A „**Tilt**” egy egészen eredeti flippernek készül, ugyanis menet közben (a golyó mozgásával összhangban) folyamatosan változik az asztal perspektívája. Ez azt jelenti, hogy lassan megszületik az első valódi 3D pinball. Ha ez a megoldás bejön, akkor a „21st Century”-nek igencsak fell kell kötnie a felkötnivalót! • '95 október, CD

A „**Full Throttle**”-t szerintem már senkinek sem kell különösebben bemutatnom. Az egyik legszebb és legeredetibb (ha nem A legszebb és A legeredetibb) kalandjáték lesz, amit valaha is láttam. Nem SVGA, nem „ray-trace”-elt, nem digizett, és nem interactive movie. Eredeti „hand-made” adventure. The ORIGINAL!!! • '95 október, CD



Az előbb felsorolt brilliáns alkotások ellenére is kisebbfajta csodaként kezelték odakint a „**Heart of Darkness**”-t, az Amazing Studios első munkáját. Nem véletlenül, hiszen amit láttunk, az tényleg szinte hihetetlen volt. Kaland/akció keverékről van szó, de olyan minőségben, ami tényleg új távlatok felé mutat. Nem lehet két mondatban leírni a látottakat, de azt muszáj leszögeznem, hogy ez nem egy interactive movie bedigizett szupersztárokkal. Ez sokkal több annál...

Del

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/6

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Windows '95 - 2. rész 2
Hírek a nagyvilágból 6
PCMCIA desktop és notebook gépekhez 8
Új HP nyomtatók 9
A professzionális multimédia eszközei - a SAW rendszer 10
Új Computer Books könyvek 11
Bemutató: a 1st Press és a 1st Design programcsomag 12
VFX 1 Head Mounted System 14
PC CD-ROM-ok 15

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 113-0114

Microsoft Windows '95 2. rész

NÉVJEGY

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

Windows `95 - 2. rész

Sziasztok mindenki, itt az idő, hogy újabb négy oldalt zúdítsak a nyakatokba a Windows '95t-el kapcsolatban. A múlt hónap óta kapcsolatba léptem a Microsoft egyik képviselőjével, aki ha minden jól megy, eljuttat majd hozzám (remélem Ő is olvassa =:-)) egy friss béta verziót. Kíváncsi vagyok rá, mi mindent javítottak ki abból a temérdek hibából, amit eddig találtam a januári változatban.

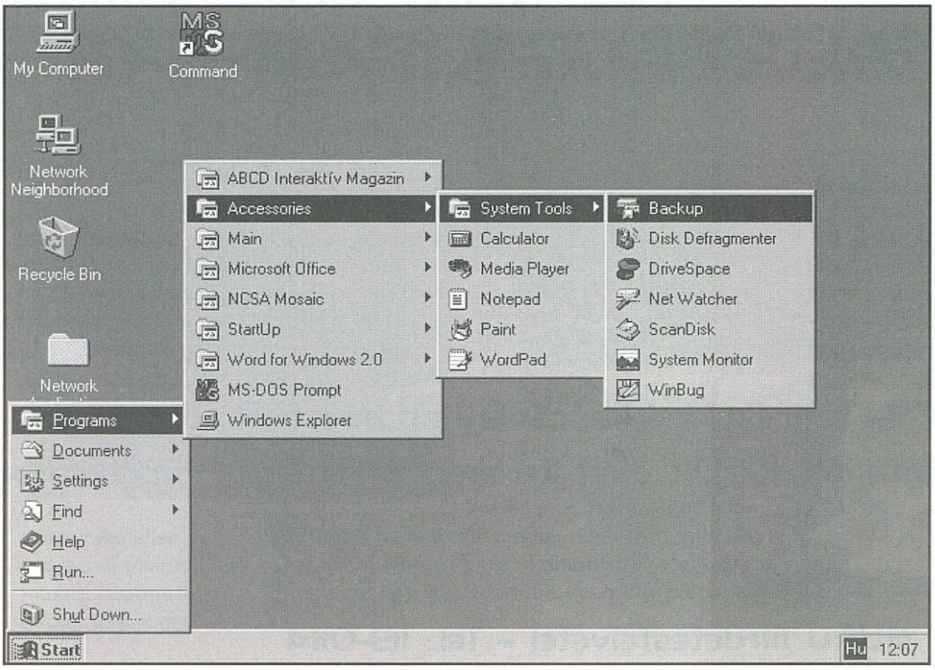
Kíváncsiságomat erősen táplálja, hogy pár napja részt vettem a konkurens operációs-rendszerről az IBM által tartott előadáson, ahol is az előadó kb. minden második mondata közvetve vagy közvetlenül a Microsoft és a Windows ellen irányult. Az előző szám ismertetőjét a CD lejátszó és egy gyorsabb nyomtatási forma megemlítésénél hagytuk abba, így most innen indulunk tovább (nagy szerencsémre megtaláltam az előző jegyzetemet).

Az új hardver eszközök telepítése is lényegesen leegyszerűsödött, ugyanis a Control Panelen megjelent egy Add New Hardware ikon. Erre klikkelve kiválaszthatjuk a telepítendő objektum típusát (egér, modem, CD-ROM olvasó, stb...). Ezek után elvileg már minden könnyen zajlik (bár azt a fránya Geniust a mai napig se sikerült beizzítani).

Ami viszont kellemes meglepetés, hogy a program tényleg sokféle eszközhöz nyújt közvetlenül támogatást, nem gond ha véletlenül nincs meg a hardvergyártó által adott Windows-os driver.

A munkaterületet (desktop) is rugalmasabban szervezhetjük, bár olyan lehetőséget nem találtam, mellyel az AmigaOS-hez hasonlóan, „fényképet" készítve a desktop-ról, a beállítások megmaradnak. Magyarul, hiába pakoljuk szét ikonjainkat, a következő bejelentkezésnél azok mindig a régi helyükre kerülnek vissza, a képernyő bal szélére. Egy grafikus felületnél, ahol az ember a dolgokat a képernyőn elfoglalt helyük alapján jegyzi meg, ez nem kifejezett előny.

Új szolgáltatás, hogy minden Windows felhasználó a saját kénye kedvére alakíthatja át a beállításokat, anélkül, hogy ez a többi, ugyanazon a gépen dolgozó társa idegeire menne. A megfelelő beállítás esetén a program indításkor belépési nevet kér, s a név alapján dönti el, hogy melyik környezetet kell betölteni.



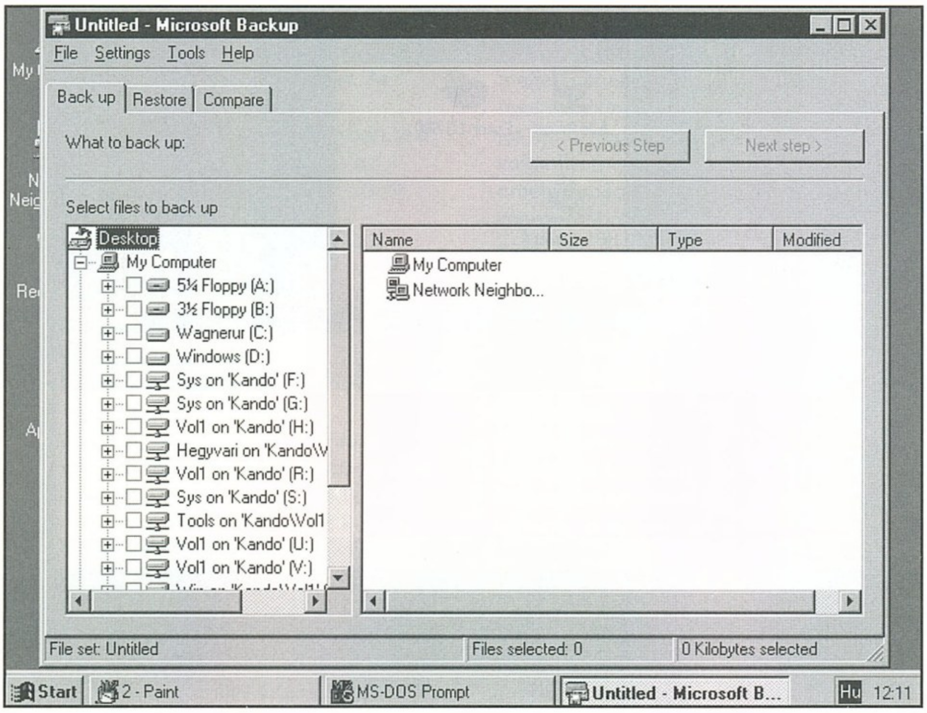
A Control Panel a fent említetten kívül több újdonsággal is szolgál. Ezek egyike a Sytem properties, ahol megtekinthetjük a rendszer aktuális állapotát, már ami a működő device drivereket és a telepített eszközöket illeti. Ez az a hely, ahol lehetőségünk nyílik ezek eltávolítására is.

Újdonság a Windows-ban, hogy a rendszer többféle hardver konfigurációt is képes tárolni, s ezek között szabadon válogathatunk. Hogy hol van ennek értelme?

Ha van egy olyan eszközünk, amit folyamatosan cipelünk és hol erre, hol arra a gépre rakjuk fel, nincs szükség az állandó újratelepítésre, elegendő két konfigurációt létrehozni, melyek egyike tartalmazza az eszközt, míg a másik nem. Ez az az újítás, aminek a hordozható számítógépek tulajdonosai biztos nagyon fognak örülni. Őket egyébként is elkényezteti a Windows 95, ugyanis sok olyan szolgáltatás került a rendszerbe, mely kényelmesebbé teszi életüket. Ilyen az elemállapot kijelzése, az ún. BriefCase, mellyel állandóan aktualizálhatjuk a hordozható és az otthoni gépen is meglévő file-okat. A Windows a file dátumok alapján képes automatikusan frissíteni a másik gépen található elavult verziót.

Itt kell megemlíteni a késleltetett nyomtatást, ami a nyomtató nélküli nyomtatást teszi lehetővé. Az elküldött anyagok bekerülnek egy queue-ba, s a nyomtató csatlakoztatásakor kerülnek ki. A rendszer megkülönbözteti a gép docked és undocked állapotát.

Az első az, mikor a laptopunk egyedül van a vadonban, a második pedig, mikor egy nagyobb testvéréhez kapcsoljuk, teszem azt egy soros kábellel. Mind a docked, mind az undocked állapotra külön beállításokat lehet definiálni. Mint gyakorló rendszergazda, időnként kénytelen vagyok megemlíteni egy-egy újabb hálózati funkciót is. Most már nem kell belépnünk a File vagy a Print menedzserbe, azért hogy megosszuk valamely erőforrásunkat. Ha pl. meg szeretnénk osztani valamelyik könyvtárunkat, elég csak jobb gombbal rákattintani az ikonjára, és a shortcut menüből a properties pontot választva beállítani a megosztott állapotot.



Nyomtatóhoz egy jelszót, a file rendszer valamelyik eleméhez pedig kettőt rendelhetünk hozzá, úgy, hogy az egyik csak olvasást, a másik pedig az olvasást és az írást is engedélyezze. Új szoftverek jelentek meg a Programs and Accessories részben is.

Itt találhatók a modemes adatkapcsolatokat támogató programok, többek között egy hyperterminal is. Na, ezzel viszont alaposan melléfogtak. Legalábbis egy 386-os gépen még nem olyan gyors a grafikus képernyőfrissítése, hogy bármilyen arra íródott terminálprogram ki tudja váltani egy karakteres alapon futó társát. Magyarul dög lassú az egész, s ráadásul még olvashatatlan is. Köszönöm, én inkább maradok DOS alatt futó társainál, ennél még a Norton terminálemulátora is jobb. A helyzet ugyanez a Windows-hoz adott Telnettel is, amelyet ráadásul le se tudok cserélni az egyébként freeware, s minden dícséretet megérdemlő NCSA Telnet-re, ugyanis az packet driver-t használ. Nem tudom mit szólna a rendszer, ha váratlanul alápakolnék egy packet driver-t? Jó ötlet, legközelebb ki is próbálom.

Apropó, ha a célgépen is fut hálózatos Windows, a terminál-programokat nyugodtan felejtsük el, s használjuk inkább a Dial up networking szolgáltatást. A Phone dialer-rel és egy modemmel nyugodtan tárcsázhatjuk a hívott számot a számítógép segítségével. Új kiegészítők jelentek meg az ún. multimédia PC-k tulajdonosainak is. (Hogy miért csinál egy hangkártya és egy CD játszó multimédiás gépet valamiből, azt ugyan nem nagyon értem, de ez nem tartozik ide. Azaz lehet hogy multimédiás gépet csinál, de az esetek többségében nem túl jót.) A CD player-ről már volt szó, audio CD-k lejátszására és a számok nyilvántartására szolgál.

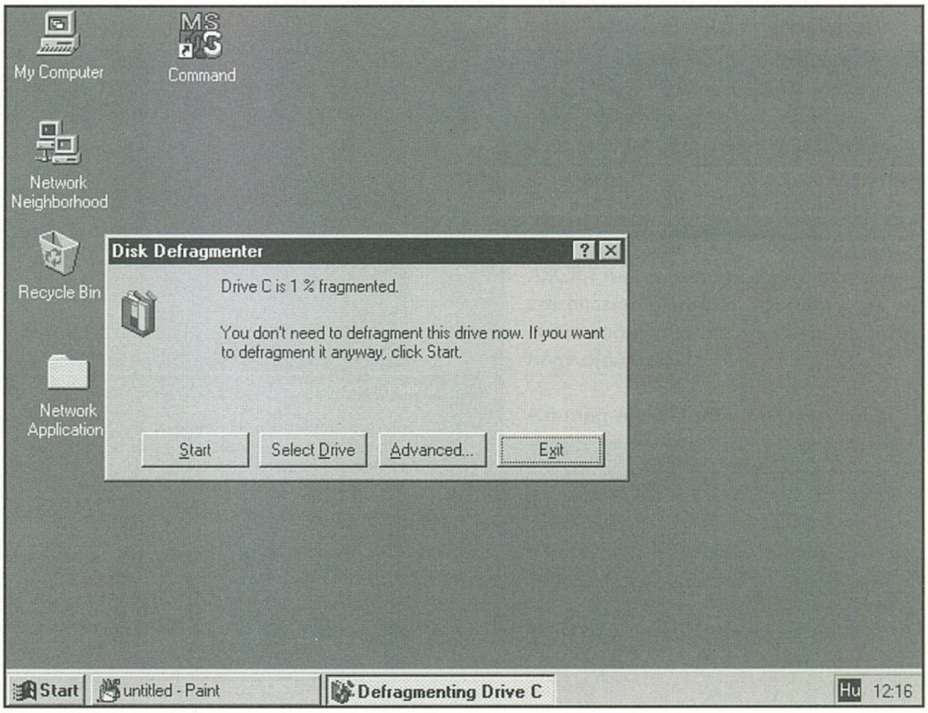
A Help szerint hangkártya szükséges a használatához, de ezt könnyen megcáfolhatjuk, csak meg kell próbálni futtatni egy hangkártya nélküli gépen. A régi változatból megmaradt a Media Player, mely hangok lejátszására, képek megjelenítésére ill. animációk lejátszására alkalmas. A lejátszón belül lehet konfigurálni a hardvert is. A tartozékok között érkezik egy Sound Recorder is, amely segítségével mi is készíthetünk digitalizált hangeffektusokat. Ehhez viszont már tényleg szükség van hangkártyára, sőt mi több, valószínűleg egy mikrofonra is. A Volume Control szintén igényli a hangkártyát. Mint azt a neve is mutatja, a kártya hangerejét lehet vele beállítani.

Ha installáláskor kértük, akkor a My Computer ablakban meg fog jelenni egy Dial up networking névre hallgató ikon is. Ennek és egy modemnek a segítségével lehet kapcsolatot teremteni telefonvonalon át egy, modemmel és hálózatos Windows-zal rendelkező másik számítógéppel. Használatával vigyázni kell, mert a mai telefontarifák mellett nem egészséges sokáig online módban vacakolni, viszont a számítógép előtt az időről könnyen megfeledkezik az ember. A Direct cable connection funkciója megegyezik az előző ikonéval, csak a kapcsolat most nem telefonvonalon, hanem egy saját soros vagy párhuzamos kábelen át történik.

Tipikus alkalmazása a laptop csatlakoztatása az otthoni gépre. Már írtam pár szót a Briefcase-ről, mely szintén a laptop tulajdonosok kedvéért került bele a rendszerbe. Azokat a file-okat, melyeket az otthoni és a hordozható gépen is akarunk tárolni, egyszerűen dobjuk bele a táskába. A laptop ismételt csatlakoztatásakor indítsuk el a Briefcase-t, s válasszuk az update all menüpontot.

Ilyenkor a táskában levő összes program felülírja az otthoni gépen található, ám régebbi dátumozású file-okat. Ez a funkció is csak akkor kerül telepítésre, ha a portable opciót is kiválasztjuk. A Backup program segítségével tudjuk értékesnek ítélt állományainkat lementeni lemezre, másik merevlemezre, vagy tulajdonképpen akárhova. A Drivespace újabb bizonyítéka annak, hogy a Microsoft megpróbálta átgondolni a dolgait.

A Drivespace-en belül tudjuk kijelölni azokat a partíciókat, melyeket ún. röptömörítőn keresztül szeretnénk látni. Ilyenkor a rendelkezésünkre álló lemezterület mérete megnő, de az írási/olvasási sebesség is csökken, ugyanis ezek a röptömörítők közvetlenül írás, ill. olvasás közben csomagolják össze vagy ki az állományokat. Külön pozitívum, hogy a régi doublespace-es diszkeket is be lehet segítségével konfigurálni. A tartozékok

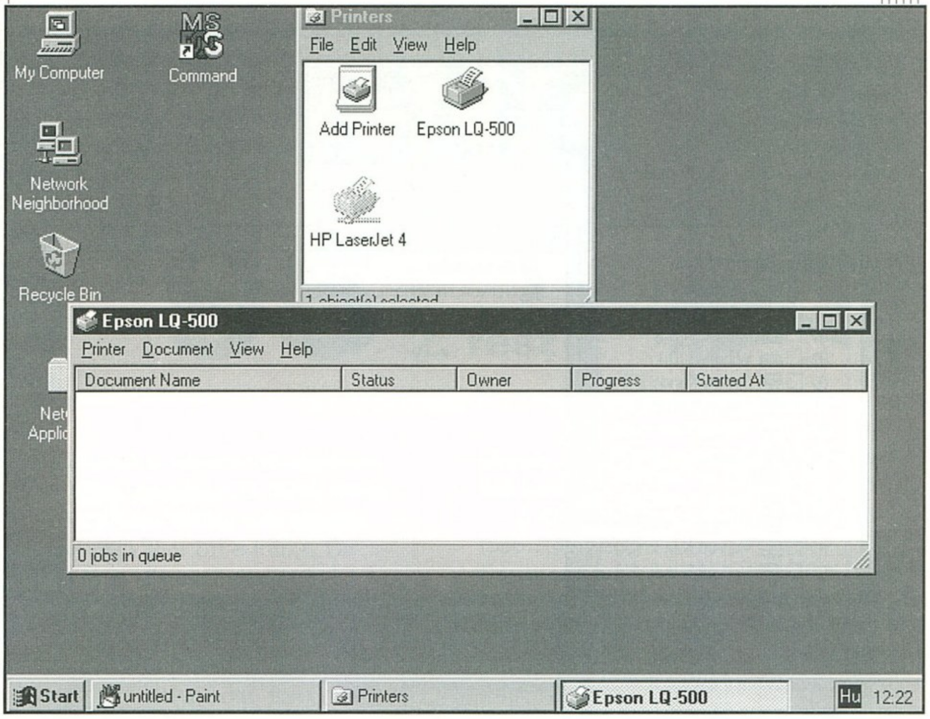


MELLÉKLET

között érkezik a Paint, mellyel a Paintbrush-sal megegyező módon képeket tudunk rajzolni, szerkeszteni ill. különböző formátumokban elmenteni. A rendszer tartozéka egy ún. Wordpad szoftver is. Hogy ennek mi lesz a funkciója azt nem egészen értem.

Az elgondolás az lehetett, hogy aki megveszi a Windows 95-t, az mellékelten kapjon egy minimális tudású szövegszerkesztőt is, ne kelljen arra is költeni. A gyakorlatban persze mindenki beszerzi magának a Word-öt, nem utolsósorban azért, mert a Wordpad jóval kevesebbet tud. Egy dologban viszont felül múlja testvérét: ha a rendszerre például több típusú Times New Roman karakterkészletet telepítünk, a Wordpad a fonttípus kiválasztásánál valamennyit kijelzi, s engedi a szabad választást. Én például meglehetősen sokáig szenvedtem, mikor a kelet-európai Times New Roman-t be szerettem volna a régi helyére varázsolni. Hiába vettem át a kelet-európai Windows-ból a karaktereket a régi helyére, a Word továbbra sem volt hajlandó használni őket. A problémát csak fokozta, hogy a WordPad viszont igen. Amikor a Wordpad-ben kiválasztottam a Times New Roman készletet, a felkínált lehetőségek között ott volt a kelet-európai is.

A Word azonban továbbra is ragaszkodott kalapos ő és ű betűihez, mind a 2.0, mind a 6.0-ás változat esetében. A megoldást végül is egy kerülő szolgáltatta, ugyanis kénytelen voltam a kelet-európai változatot más néven felrakni, s most működik minden. Megjelent a Wordpad kistestvére, az ún. Notepad is, amely azonban csak ASCII file-ok szerkesztésére alkalmas. Viszont itt meg kell jegyeznem valamit: 1995-öt írunk, elmúlt április. Erre nekem mit kell olvasnom a Notepad ismertetőjében: a program csak a 64 kbyte-nál rövidebb file-okat képes kezelni. Ez azért szégyen.



Mindenki arra törekszik, hogy a PC eredendő korlátait valahogy átlépje, erre tisztelt Microsoft jelentkezik egy max. 64 kbyte-ot kezelni képes szerkesztővel. Ezenkívül a program igen korlátozott tudású, felkínált lehetőségei kb. a DOS Edit programjának lehetőségeivel egyeznek meg.

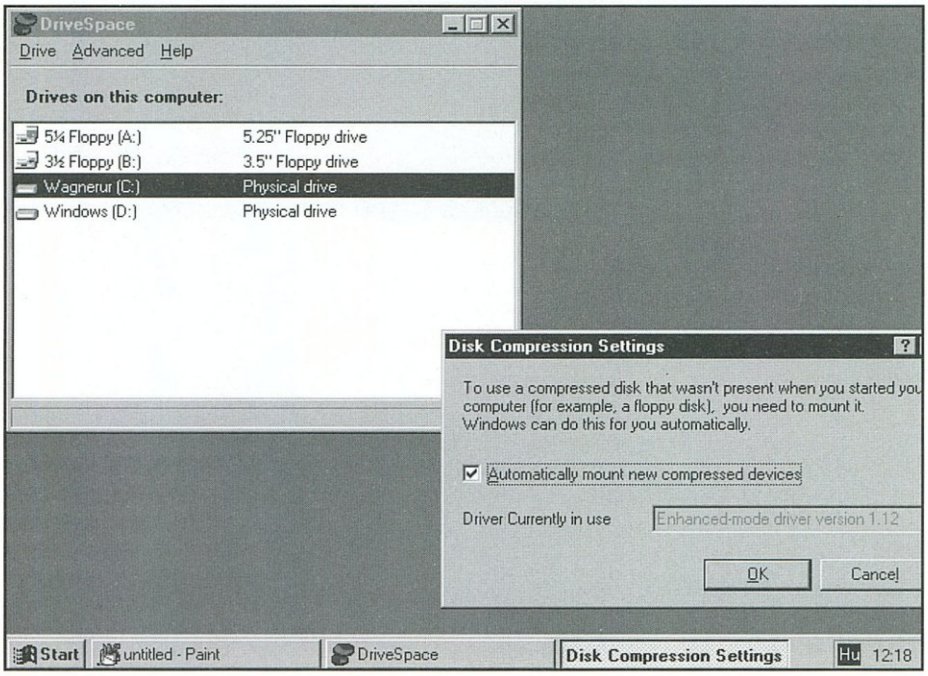
Így ismét csak találkozunk egy olyan dologgal, amelyre az új Windows sem alkalmas. Mi is ez?

A mai napig nem találkoztam grafikus felületre írt gyors ASCII editorral. Tudom, hogy DOS alá rengeteg ilyen létezik, s miért nem használom azt, de jól esne, ha valaki végre felgyorsítaná a Windows képernyőkezelésének azt a részét, mikor valaki egyszerű, ún. mezei karakterekkel szeretne egy ablakba írni. Nem beszélek félre, ide értem például a terminálprogramokat, amelyek jelenleg iszonyatosan lassúak. Hiába raktak az új Windows alá például egy Telnet-et, én mindig ódzkodom használatától, olyan lassú. Jellemző szituáció a következő: bejelentkezem az iskola VAX gépére, mely ugyanazon a LAN-on lóg, tőlem kb. 90 méterre. Kiadom a DIR parancsot egy sok file-t tartalmazó könyvtárra, és a listát képtelen vagyok például egy CTRL/C billentyű-kombinációval leállítani. Mi történik ilyenkor? A parancs kiadása után a VAX szépen kiköpi a könyvtár tartalmát, ami olyan gyorsan kerül át a PC-re, hogy a terminálprogram azt nem képes követni, s szépen komótosan írja ki nálam a listát. Ilyenkor már hiába nyomja az ember a CTRL/C-t, ugyanis az a gép, melyre a CTRL/C vonatkozik, részéről már befejezett minden munkát, s csak értetlenül néz, hogy mit is kéne most neki leállítani.

A Wordpad-hez hasonló filozófiával készülhetett a Quick View is, mellyel populárisabb Windows alatti alkalmazásokkal készített dokumentumokat, táblázatokat lehet megnézni. Ilyenek a Word, az Excel és társai. A sebességen kívül egyetlen jelentősége van: a megjelenítéshez nem szükséges megvenni azt a szoftvert, amellyel a szóban forgó állományt létrehozták.

A Windows 95-ben meglehetősen nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a mozgásukban, vagy valamilyen más fizikai képességükben korlátozott emberek is tudják használni a szoftvereket. Ennek érdekében állíthatók be a többek között a következő jellemzők is: kurzor villogási sebessége, a dupla kattintás sebessége, az egérpointer sebessége, a billentyűzet ismétlési ideje, bal és jobbkezes egér, etc..

Egy pár szót a javasolt koncepciókról a programok indításával kapcsolatban: az alkalmazások elhelyezésére elsősorban a Start menüt javasolják, s csak másodsorban a foldereket. Hogy ez miért



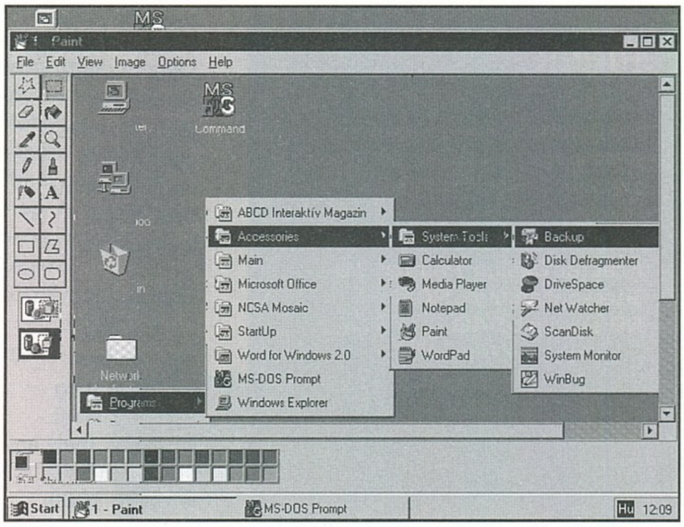
van így, nem tudom, de lehet hogy csak nekem egyszerűbb a más rendszereken már megszokott folderes módszer. Az indítás után minden programhoz megjelenik egy gomb a taszk sorban. Azt, hogy melyik taszk fogadja éppen a felhasználói akciókat, a gombok között tudjuk kiválasztani.

A minden egyes tárgyhoz tartozó properties pontban az MS-DOS alatt futó programok környezetét is beállíthatjuk a Windows-on belül. Ezek a beállítások természetesen egyediek, mindig csak az ikon gazdájára vonatkoznak. A rendszer nem veszi figyelembe ezeket a beállításokat, ha a program indítása promptról történik. Minden Windows alatt törölt file egy ún. Recycle bin-be kerül, ahonnan még visszanyerhető. A Recycle bin tartalma a többi ikonéhoz hasonló módon nézhető meg. Igen ám, de sok ember töröl file-okat avval a céllal, hogy így több lemezhelyhez jusson, ami így ugye nem teljesülhet.

Nos, áthidaló megoldás keletkezett: ha az eszközön elfogy minden szabad hely, a Windows megnézi a szemetes tartalmát. Ha talál benne törölhető file-okat, akkor megjelenik egy párbeszédablak,ahol is teljesen megsemmisíthetjük a szemetesben lakó állományokat. Állományok nyomtatása is a ragadd meg, dobd bele módszerrel lehetséges. A nyomtatandó objektumot ragadjuk meg és nemes egyszerűséggel helyezzük rá a nyomtató ikonjára. Ha a nyomtatás folyamatban van, az óra mellett megjelenik egy kis printer ikon.

A rendszerre telepített nyomtatókat a Settings menü Printers pontjának kiválasztásakor láthatjuk. Ha a nyomtatót nem találja a gép (pl. mert hálózati, s a gazdája nem kapcsolta be a gépét), a nyomtató ikonja ki lesz szürkítve. Az itt található ikonokra kétszer rákattintva megtekinthetjük a nyomtató ún. queue-ját, azaz hogy van-e valamilyen munka, amelyet még el kell végezni. Minden egyes munka mellett ott van a feladó neve és a küldés dátuma.

Ha valamelyik munkát netán ki akarnánk törölni, itt megtehetjük. Ha valaki kíváncsi, a nyomtatás folyamatát itt nyomon követheti, ugyanis az éppen aktuális munka mellett látható az is, hogy a munka mekkora része lett eddig a nyomtatóra küldve. A nyomtatók finom hangolását szintén az ikon properties pontjában lehet elvégezni. Itt lehet beállítani a grafika nyomtatás módjait, a fontkészleteket letöltse-e a nyomtatóba vagy sem, etc...

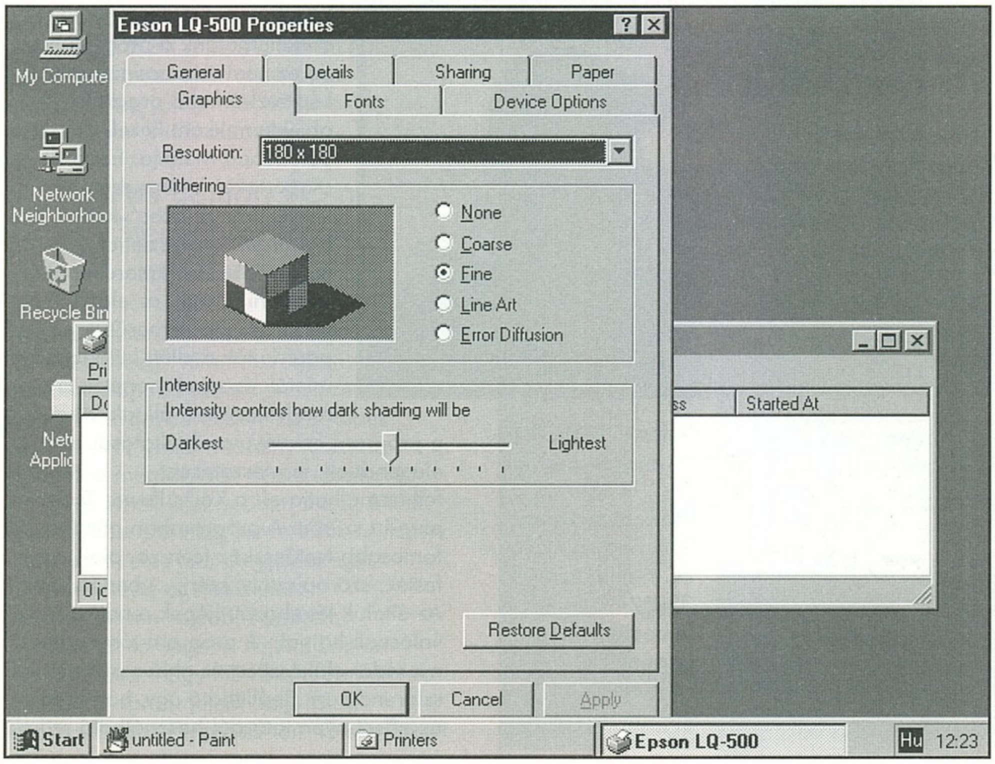


Hálózati nyomtatóra a Network Neighborhood ikonról lehet csatlakozni. Ha van a hálózaton számunkra is elérhető nyomtató, s csatlakozni szeretnénk, kattintsunk rá kétszer az ikonjára. Amennyiben még nem rendeltünk a nyomtatóhoz meghajtót, akkor most következik a meghajtó telepítés. A Windows 95 itt is sok nyomtatót ismer, ám amelyeket nem, azokkal előfordulhatnak problémák. Megpróbáltam felrakni a meglehetősen exotikus nyomtatónkhoz kapott Windows 3.11-es meghajtókat, de nem jártam szerencsével. A telepítés ugyan szó nélkül lezajlott, minden file a helyén volt, ám a nyomtató csak különböző érdekes ábrákat hajlandó megjeleníteni, mást nem. A meghajtó és a nyomtató szerintem jó, ugyanis Windows 3.11 alatt kifogástalanul működött. A program Help rendszerén is történtek kisebb-nagyobb változtatások, legalábbis ezt mutatja, hogy a régi Windows nem tudja olvasni a Windows 95 help file-jait. Nem egészen értem, hogy ezen miért volt szükség változtatni. Mondjuk én már eredendően nem értem azt sem, hogy miért volt szükség arra az extrém módon bonyolult help rendszerre, ami már a 3.1-ben is megvolt. Miért nem lehetett standard ASCII file-okkal megoldani ugyanezt?

Mindenesetre ezzel nagyon klasszul megakadályozzák, hogy egy teljes help-et kinyomtass, betölts esetleg egy normális szerkesztőbe, vagy hogy egyáltalán a nézegetésen kívül bármi mást csinálj vele. És mint ez remekül kiderült, az új, kifejezetten Windows 95-höz készült file-okat se lehet majd a régin olvasni. Én nem mondom, hogy erre minden nap szükség van, de ez ismét egy út, amelyet lezártak, ismét egy kiskapu amit lezártak. Azt hiszem semelyik számítástechnikához értő embernek nem kell részleteznem, hogy az ilyen kiskapuk néha aranyat érnek. (Többek között így én is kénytelen vagyok cikkíráskor arra a gépre visszajárni, ahol a program fut).
Olyan programot pedig hetek alatt sem találtam (az Internet-en és BBS-eken sem), ami a help file-okból ASCII-t tudna csinálni. Az ellenkezője szerencsére elérhető. Hát nagyjából ennyit mára a Windows 95-re áldozott négy oldalból.

Azt még én is elismerem, hogy talán egy kicsivel többet panaszkodtam a kelleténél, de hát mikor tegye ezt az ember, ha nem a Beta verzió esetén, s nem azoknak az olvasóknak, akiket talán a program hibái és hiányosságai jobban érdekelnek, mint a természetszerűleg működő részek.

Prunoki



HÍREK

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

3D Studio
Video NT
Fractal Design Painter 3.0
Stereogrammok PC-n
HP Deskjet 540

MELLÉKLET

3DSTUDIO és az új Animator Autodesk minden plattformon

Az Autodesk megjelenteti Silicon Graphics munkaállomásokra a 3DSTUDIO-t. A fontosabb hír azonban számunkra, hogy kihoznak egy új animátort Windows alá, Animator for Windows néven.

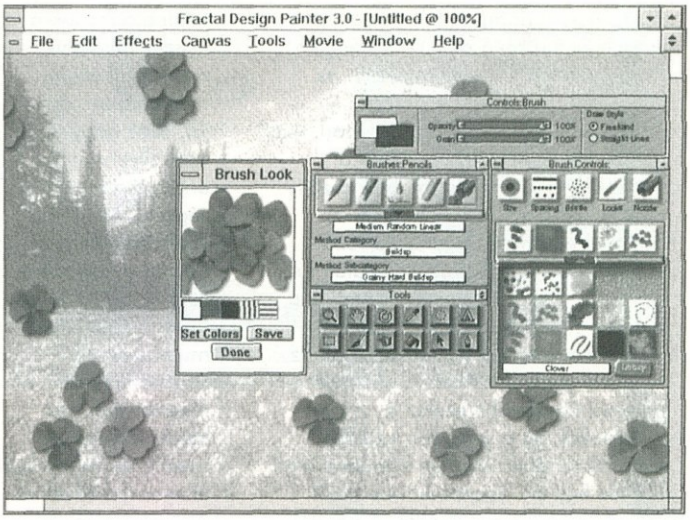
Természetesen a jó öreg Animator Pro minden funkciója benne lesz. Ezenkívül képes .avi formátumú videók kockánkénti editálására. Hozzáfűzhetünk wav-file-okat is majd a legkülönfélébb módokon, mindenféle eljárással. Photoshop szűrők (mint pl. a Kai`s Power Tools,...) hozzáfűzése, speciális effektusok, és .wav file-ok keverése nem okoz majd gondot a programnak. Az új animátor szinte mindent tud, ami csak kellhet.

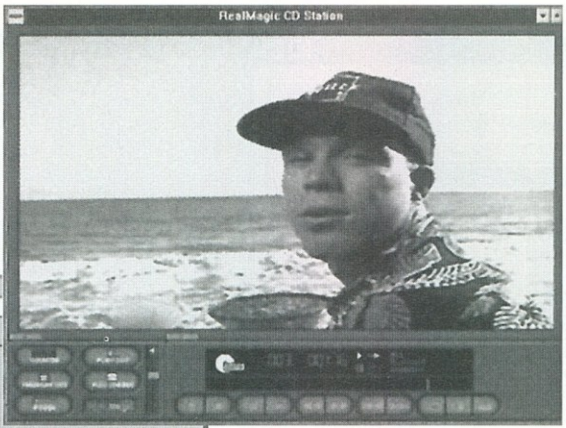
Video NT Házi MPEG-gyártás?

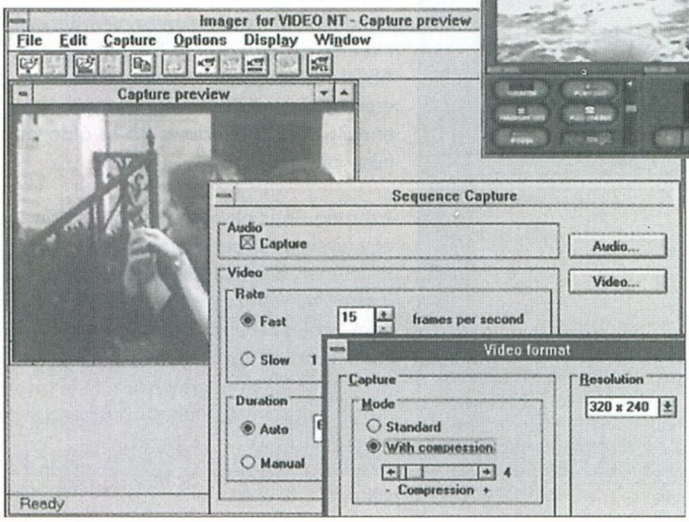
Míg az MPEG-dekóderek ára rohamosan esett és lassan mindenki számára elérhetővé válik, addig az MPEG-készítés még ma is igen drága mulatság. MPEG kódoló rendszerek többszázezres, akár milliós nagyságrendű befektetést igényelnek.

A Vitec nevű francia cég nemrégiben jelentette meg VideoNT nevű kártyáját, mely egy on-line MPEG-tömörítő 1000 német márkáért. A standard-chinch video-bemenet mellett egy S-VHS bemenettel rendelkezik. Ezenkívül van rajta egy dokumentált tűkiosztású foglalat, ehhez építhetünk egy nekünk megfelelő kábelt. A SECAM, PAL és NTSC formátumokat ismeri a kártya.

Elég sok software-t adnak hozzá: AVI/MPEG digitalizáló-program, Video-for-Windows driver, AVI-video-editáló software, Image-in képszerkesztő és MPEG software-es lejátszó.
A kártya kétféleképpen tud digitalizálni: direkt a PC RAM-jába, illetve on-line a winchesterre. A kártya által ígért teljesítmény kicsit félrevezető lehet, mert „valódi" MPEG-et nem tud készíteni. A következő módokon tud digitalizálni: AVI: 320*240, TrueColor, 30 kép/sec (direkt RAM-ba); 176*144, TrueColor, 25 kép/sec (on-line a winchesterre) MPEG (hang nélkül): 320*240, TrueColor, 15 kép/sec; 176*144, TrueColor, 25 kép/sec (mindkettő on-line a winchesterre).



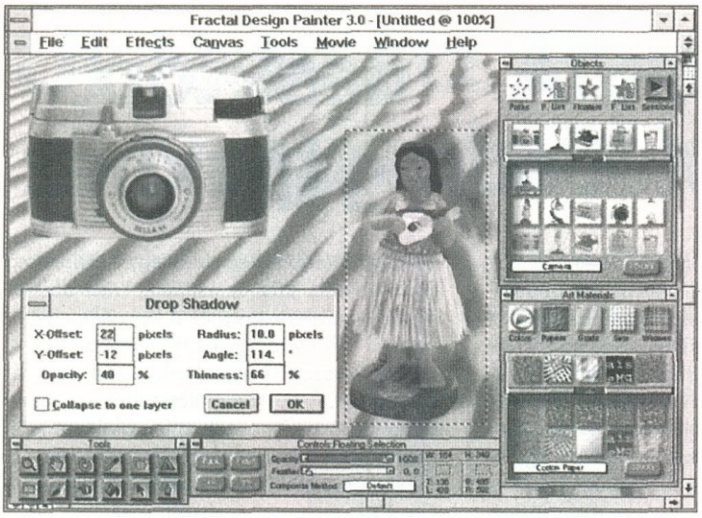




Mára elfogadottá vált, hogy a videók PC-n minimum 320*240 felbontásúak legyenek és ezt megfelelő képismétléssel tudják. Sajnos ez a kártya csak hang nélkül és 176*144 felbontásban tud remegésmentes MPEG-videót készíteni, ez pedig mára kissé elavult. Aki megelégszik az alacsonyabb felbontással, vagy a normál felbontás melletti 15 kép/sec képismétléssel, annak megfelelő lehet ez a kártya. Bár igen érdekes a termék, profi videók készítésére nem alkalmas, inkább csak hobbi kísérletezésre.

Fractal Design Painter 3.0 Sokoldalú rajzoló

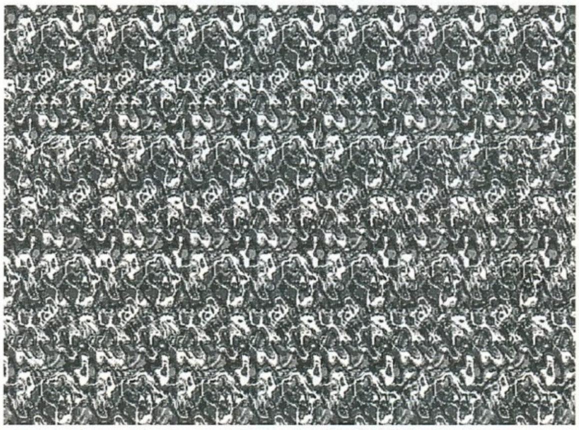
Már a kettes verzió is nagyon sok újdonságot hozott, de a hármasba egyszerűen rengeteg csúcs szolgáltatás került. Még a felsorolás is hosszú: Bezier-görbék, video-szerkesztés, eltolható képelemek, számtalan jobbnál jobb effekt, és még sorolhatnám. Eltolható objektumok: ha a FDP3 saját formátumában mentjük le a képet, akkor újonnani betöltés után is átrendezhetjük az egyes képelemeket. Még árnyékot is csináltathatunk a programmal, de ez nem visszacsinálható. A képrészleteket a program objektumokként kezeli és egy palettában mutatja. Ezekből csoportokat is képezhetünk, illetve „image hose"-ként bármelyik képrészlettel festhetünk. Aki háttereket akar készíteni, annak az előző verzióból már ismerős papírfajták mellett különböző minták és színátmenetek is a rendelkezésére állnak. Akinek a program ezirányú szolgáltatásai nem elegendőek, természetesen felhasználhatja pl. a Kai`s Power Tools plug-in szűrőit. A programban minden fontosabb festőeszköz (ceruza, olaj-, víz-festék, szórópisztoly, szén,...) benne van. Az általuk létrehozott képek rendkívül valósnak hatnak. A program támogatja a nyomdai-előkészítést és ehhez a Pantone-színrendszert. Beállítható úgy, hogy csak az offset-nyomtatásnál használható színek



legyenek láthatóak. Egészen új dolog a programban a filmszerkesztő lehetőség. Most be lehet tölteni .avi és quicktime formátumú videókat, de állóképekből is készíthetünk filmet. Képeket vághatunk ki, fűzhetünk hozzá, és akár filmdarabokat is bevághatunk. Több átlátszó képet egymás fölé helyezhetünk maximum öt rétegben. A már kész videókat is megbolondíthatjuk, átszerkeszthetjük a Painter segítségével. Kijelölhetünk képrészleteket, melyeket később kicserélünk. Létrehozhatunk makrókat képsorokon, és így pl. egy egész filmet tudunk speciális papírra vetíteni. Teljes filmet szerkeszthetünk át pl. a másolat-ablakban a „VanGogh-automatika" révén, vagy akár drámai világítással is elláthatjuk utólag. A felhasználói felület elég érdekes lett. Néhol nehezen átlátható. Igen jót tesz a program kezelhetőségének, ha egy nagyméretű monitoron és nagy felbontás mellett használjuk. Az előző verzióhoz képest jóval gyorsabb lett. Összességében az egyik legjobb rajzoló PC-n. Az erősségei a természetes festői technikák szimulálásában rejlenek. Aki inkább csak képszerkesztést akar csinálni, az valószínűleg jobban jár a Photoshop és a Kai`s Power Tools duóval.

Ars Edition PC-n Stereogrammok mindenkinek

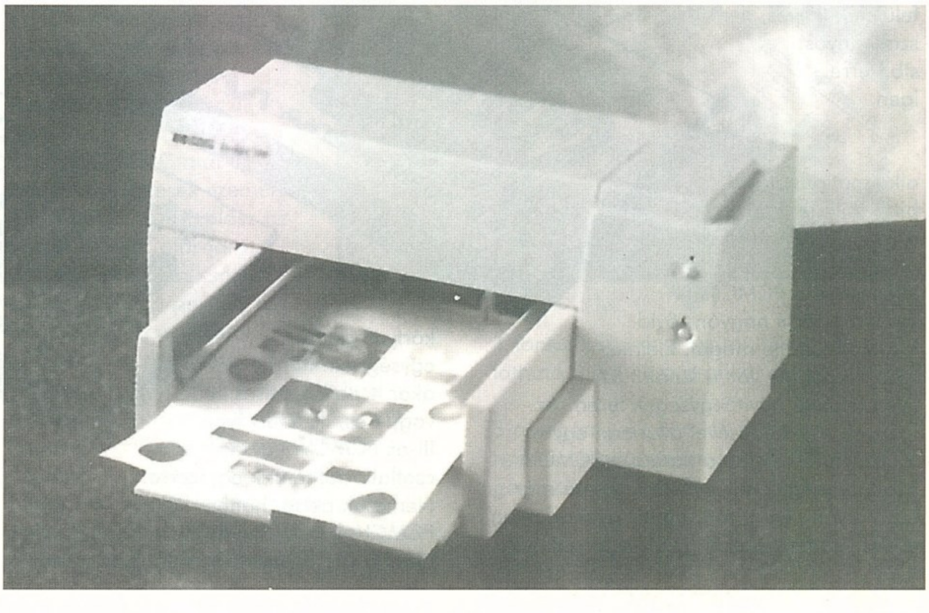
Az Ars Edition kb. egy évvel ezelőtt jelentette meg Németországban, majd szerte Európában a Mágikus Szemek című kiadványát. Ebben 3D-s képek vannak, melyeket a többnyire kusza mintákat megfelelően nézve láthatunk meg. Ez kinek könnyebben megy, kinek nehezebben, esetleg semennyire. A könyv nagyon sikeres lett, megjelent egy második rész, és nemsokára természetesen a jobb, rosszabb másolatok tömege is. Az Ars Edition miután látta, hogy PC-re is több ilyen jellegű program jelent meg (pl. a Stereoworld a Psygnosis-tól). Ő sem akart kimaradni. Ezért hoztak ki 3 programot egyszerre. A Magic Motion-ben jó néhány ilyen 3D-s filmet nézhetünk meg. A WinMagic-ben saját 3D-s képeket készíthetünk. Végül a Magic Visions egy válogatás kezdőknek. Mindent elmesél a stereogrammok létrejöttének történetéről. Akinek még nem sikerült eddig soha látnia a 3D-s motívumokat, az reménykedhet, hogy most sikerül megtanulnia, mert a programban van egy részletes oktató rész is, melyből megtudhatjuk, hogyan lehet látni a stereogrammokat.



HP Deskjet 540 Monochrome és színes tintaköpő

A Hewlett Packard az egyik vezető cég a tintasugaras-nyomtató-gyártók között. A Deskjet sorozat legújabb tagja az 540-es. Ez egy monochrome és színes nyomtatásra is képes nyomtató. Az új termékhez új design jár, vallották a HP-nál. A korábbi kockaformát lekerekítették, és a csatlakozók foglalatai most már a hátoldalon kaptak helyet. Egy kis negatívum a külső tápegység, mely kikapcsolt nyomtató mellett is mintegy 2 Watt-ot fogyaszt. A design-változtatások mellett az árát is igen kedvezően szabták meg: 650 német márka. Azonban nemcsak külsőben és árban hoztak újat, hanem fontos belső változások is történtek. Ez is 600*300 dpi-ben tud nyomtatni. A Deskjet 540 színesben is tud azonban nyomtatni, habár csak 300*300 dpi felbontásban, ha megvesszük a 80 márkába kerülő színes patront. A fekete-fehér és a színes nyomtatás között a patron cseréjével választhatunk. A színes patronnal is nyomtathatunk fekete-fehéret, de nem ajánlatos. Ilyenkor ugyanis a három alapszín (sárga, magenta, cyan) keverésével állítja elő a nyomtató a szürke-árnyalatokat. Ez az eljárás tompa nyomatot csinál, és sok tintát fogyaszt. A nyomtató előlapján a ki-be-kapcsoló gombon kívül csak a papírkiadó-gomb található. A nyomtató vezérlése szinte kizárólag software-esen történik. A deskjet-control-panel-ből érhető el minden funkció. Sebességben kb. megegyezik elődeivel. A nyomtatás nem túl hangos. Házi és kisebb irodai használatra kiváló. Ha zömében fekete-fehér szöveges és néha színes oldalakat akarunk nyomtatni, akkor ez egy jó választás.

Charlie



NÉVJEGY

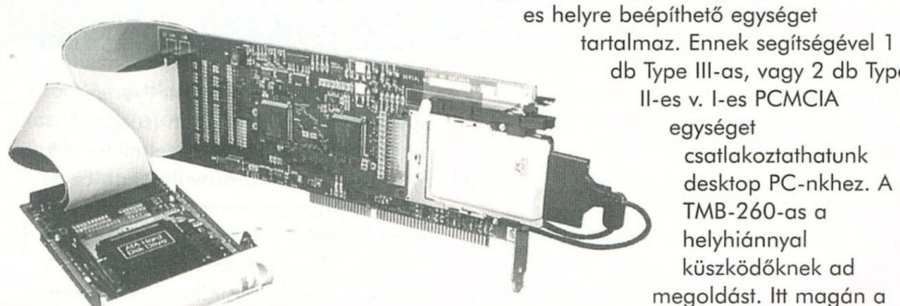
AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

PCMCIA - desktop és notebook gépekhez

MELLÉKLET

PCMCIA - desktop és notebook gépekhez

Ismételten egy újabb oldaláról mutatkozik be ezen cikk keretein belül az Axico Kft. A notebook-ok elterjedésével egyre jobban előtérbe került egy olyan szabványosított csatlakozási felület kifejlesztése, amit a



gyártók is elfogadnak szabványként. Ez a notebook kategóriájú gépeknél még égetőbb szükségletként merült fel, hiszen ezeknél a számítógépeknél a bővítési lehetőségek eléggé korlátozottak, főként a kompaktságuk miatt. Azonkívül a gyártók is rendesen megnehezítik a felhasználók ilyen irányú törekvéseit, hiszen ezek a kis szerkezetek csak külső egységekkel bővíthetők, és jópár esetben a meglévő csatlakozási felületek (kevés, nem szabványos, stb.) erre igen alkalmatlannak bizonyulnak. Ennek a nagy kavarodásnak az áthidalására lett kifejlesztve a PCMCIA szabvány, ami nagyon rövid idő alatt kinőtte magát. Eleinte igen szegényes volt a kínálat az ilyen felületű bővítőegységek terén. Az igények növekedésével azonban egyre több gyártó vetette rá magát a PCMCIA-s bővítőegységek fejlesztésére, és ma már több olyan cég is van, amely gyakorlatilag csak ilyen termékeket gyárt és forgalmaz.

A PCMCIA szabvány jelen fejlettségi fokánál már nem csak a kisméretű gépek felhasználóinak nyújt segítséget, hanem pontosan a mobilitás megvalósítása érdekében a desktop gépekhez is találhatunk különféle megoldásokat. Ezek után már nem gond a laptop v. notebook gépekhez használt memóriamodult vagy merevlemezt a munkahelyi gépünkhöz csatlakoztatni. Így könnyen megvalósítható a mobil és desktop gépek közötti adatcsere. Erre az igényre ad megoldást az amerikai DATABOOK Inc. Kínálatukban gyakorlatilag minden olyan megoldás szerepel, ami ilyen esetekben felmerülhet. Háromféle belső és egy külső egység szerepel a repertoárban. A TMB-250-es kit egy illesztőkártyát és egy 3,5"-es v. 5.25"-es helyre beépíthető egységet tartalmaz. Ennek segítségével 1 db Type III-as, vagy 2 db Type II-es v. I-es PCMCIA egységet csatlakoztathatunk desktop PC-nkhez. A TMB-260-as a helyhiánnyal küszködőknek ad megoldást. Itt magán a kártyán van rajta az előző típus lehetőségeit biztosító csatlakozás, és így nem foglal helyet a desktop ház előlapján. A PCMCIA egységeket hátulról lehet behelyezni a kártyába. Azon felhasználóknak, akiknek esetleg kevés a 2 db csatlakozás, azoknak a TMB-270-es kit adhatja a megoldást. Ez gyakorlatilag az előző két típust egyesíti egyetlen kártyában és egy belső

kártyafogadó egységben. Itt már akár 4 db Type II-es vagy I-es, ill. 2 db Type III-as PCMCIA egységet is csatlakoztathatunk egyszerre. Nemcsak belső, hanem külső PCMCIA kártyafogadó-illesztőegységet is ajánl a cég, hiszen adott esetben sokkal költségkímélőbb megoldás egy hordozható külső egység. Erre az esetre a TMD-650-es modellt ajánlja a cég. Ez a készülék egy normál (SPP) vagy gyors (EPP) parallel porton keresztül kapcsolható össze bármely PC-vel. A készülék tartalmaz egy átmenő portot is, amely a lefoglalt nyomtatóport kiváltására hivatott. A cég mindegyik készülékéhez mellékeli a CardTalk nevezetű szoftvert, mely segítségével könnyen kezelhető minden funkció. Végezetül, de nem utolsósorban megemlíteném még, hogy mindegyik készülék teljeskörű támogatást élvez a Windows `95 és az OS/2 Warp alatt.

Igen ám, de nemcsak ez a fajta bővítési igény merül fel a hordozható PC-knél. A legtöbbször ugyanis ezek a gépek nem használhatók a multimédiás alkalmazások futtatására. Már olyan szinten nem, hogy általában egy ilyen gép nem tartalmaz semmilyen hangkártyát, vagy CD-ROM csatlakoztatási felületet. Erre a prolémára is van megoldás. Az amerikai New Media Corporation termékei közül most két terméket említenék meg. Az első a .WAWjammer névre hallgat. Ez a PCMCIA Type I-es csatlakozású kártya egy teljes 16 bites hangkártyát tartalmaz. Alapvetően Adlib kompatibilis, de a hozzá adott MS Sound System programmal gyakorlatilag minden olyan program szóra bírja, amelyik használja ezt (pl. az Under a Killing Moon is). A kártya minden olyan funkciót támogat, amit egy ilyen kategóriájú hangkártyának tudnia kell. 16 biten, 44.1 kHz-en tudunk vele digizni, és a szokásos ki és bemenetek is megtalálhatóak rajta. A másik kártya a Multimedia Combo névre hallgat. Mint a neve is mutatja, ez a kártya egy kicsit több szolgáltatással bír, mint kistestvére. A hangkártya mellett egy SCSI-II-es (7 db SCSI egység, pl. SCSI CD-ROM Drive is ráköthető) csatlakozással toldotta meg a dolgot a cég, és így egy olyan kombinált kártyát alkottak, amelyre minden notebook tulajdonosnak méltán fájhat a foga. A kártyához a MS Sound System mellett a CorelSCSI program is jár.

SAKMAN

Új Hewlett Packard nyomtatók

A Hewlett Packard nyomtatóit szerencsére nem kell bemutatni a magyar piacon, hiszen évek óta messze a legnagyobb szeletet hasítja ki magának a nyomtatópiacon. Hírnevét strapabíró lézernyomtatóival alapozta meg, az igazi közönségsikert azonban megbízható, takarékos fekete-fehér és színes tintasugaras nyomtatóival aratta.

Az éppen kifutó típusok csecsemőkorukban múltak ki, alig 2 évesen.

A lézeres generáció még tartja magát, csak a megboldogult 4P/4MP kapott vérátömlesztést, s ezzel megszületett az ötös széria első tagja.
Valódi 600 dpi-s felbontás a HP felbontásfinomító Ret technológiájával kiegészítve. Sebességét 6 oldal/percre növelték, kapott egy második 100 lapos többcélú lapadagolót, melybe boríték is tehető és egy hátsó kimeneti tálcát. Újdonság az infravörös kommunikáció a számítógépekkel, melynek segítségével csökkenthető a kábeli zűrzavar a számítógép körük, hiszen nyomtatókábel nélkül képes az adatot továbbítani (már azoknak a gépeknek, melyek képesek ezt fogadni - pl. HP). Alapkiépítésben tartalmaz 2 MB RAM-ot és LocalTalk csatlakozást Apple gépekhez, de a HP Jetdirect kártyával szinte bármilyen hálózati környezetbe közvetlenül illeszthető. 35 Agfa és 10 TrueType fontot tartalmaz, lemezen további 65 korekt magyar fontot is kapunk. Egyébiránt a gépen szereplő feliratok és a teljes dokumentáció is magyarított - végre.

A DeskJet 540-essel két legyet ütött egy csapásra a HP, hiszen ez hivatott leváltani az DeskJet 520-as mono és a DeskJet 500C color nyomtatót egyaránt. Kevésbé szegletes a forma, kisebb lett a tápegység és végre nem a gép hasába kell illeszteni a csatlakozókat. Minden változtatás arra irányult, hogy az otthoni felhasználók még egyszerűbben és kényelmesebben, a lehető legkevesebb gonddal használhassák a nyomtatót.
A 600×300 dpi-s, 3 lap/perc sebeségű nyomtatóhoz pár ezer forintért színes Kit vásárolható és egyből színesben láthatjuk a világot, főleg ha a ColorSmart nevű segédszoftvert is használjuk. Ilyenkor az eredeti fekete patron helyére kerül egy háromszínű, és a feketét ebből keveri ki. Ez a megoldás azoknak ajánlható, akik általában fekete-fehér oldalakat nyomtatnak, de néha felmerül színes nyomtatásra is igény.

A DeskJet 660C már 2 patront tud egyidejűleg kezelni, és az intelligens meghajtóprogram segítségével gazdaságosan használja fel a festéket, hiszen felismeri hol van fekete és hol színes részlet a képen. A forma ugyanaz mint az 540-nél, de fekete és színes nyomtatás esetén is gyorsabb annál. Ez a modell már valós 600 dpi-s felbontással rendelkezik.

A DeskJet 850C már a valóban igényesek személyi nyomtatója, igazi válasz az Epson Stylus Color-jára. Amíg azonban az csak speciális drága papírra tud fotóminőségű nyomatot készíteni, addig a DeskJet 850C-vel - a HP hagyományokhoz hűen - normál papírra is gyönyörű, részletgazdag képet kapunk. A HP ennél a nyomtatónál alkalmazta először a C-Ret színes felbontásfinomító technológiát, ami egyenletesebb felületkitöltést, ragyogóbb és helyesebb színeket eredményez.

NÉVJEGY

Mikropo Computer
1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111 Fax.: 269-0151

Új HP nyomtatók

Természetesen ehhez is rengeteg média használható egyedi, kézi és automata lapadagolóval egyaránt. Fekete-fehérben 6 oldal/perc, színesben 3 oldal/perc az elérhető maximális sebesség. Ideális nyomtató lehet hálózatokban egy nagyteljesítményű lézernyomtató mellett, prezentációk és színes nyomatok készítésére.
A DeskJet 1600C és annak Postscrip változata az 1600CM hálózatba köthető, bővíthető irodai nyomtató, mely gyors, professzionális fekete és színes nyomtatásra egyaránt nagyszerű. A 4 MB standard memória 100 MB-ra bővíthető, és a beépített beégetőmű található a masinában az azonnal kézbevehető száraz nyomat érdekében. 35 Adobe Type 1 fontot kapunk a nyomtatóval, ebből is látható, hogy itt a profikat célozták meg.

S a végére: minden HP tintasugaras nyomtatóra továbbra is 3 év teljeskörű garancia vonatkozik!

Major Gábor

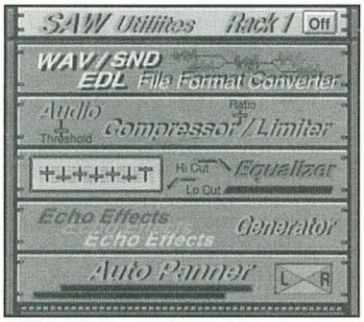
Névjegy

CORG Computer
1112 Budapest,
Dayka Gábor u. 48/c
Tel.:/Fax.: 166-5573

A SAW rendszer

A professzionális multimédia eszközei

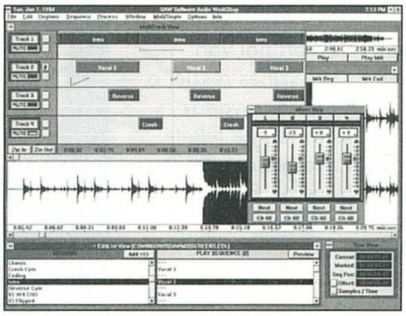
Folytatva a professzionális animáció- és videoklip gyártáshoz szükséges eszközökkel foglalkozó sorozatunkat, a képi anyagra koncentráló PAR rendszer után most a hangra térünk át. A bemutatott Software Audio Workshop - rövidítve SAW - szoftvercsomag egy általános 16 bites hangkártyára és egy (opcionális) MIDI/SMPTE szinkronkártyára épülve olyan 8 csatornás (4 sztereó), valós



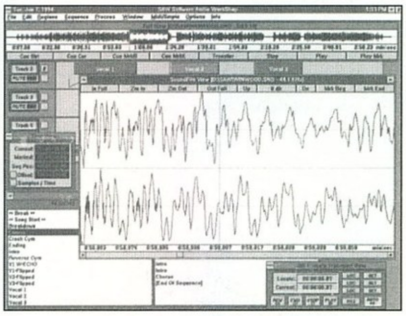
idejű felvevő /editáló munkahelyet alkot, melynek szolgáltatásai a professzionális rendszerek kategóriájába emelik - rendkívül kedvező áron. Animációs műhelyek, projektstúdiók, kábel TV-k, kisebb rádió- és hangstúdiók és amatőr házistúdiók ideális hangfelvételi eszköze.

Szolgáltatásai:
- 4 db szimultán sztereó (8 mono) sáv
- egyidejű szinkron felvétel/lejátszás (CardD+, TurtleBeach kártyák)
- valós idejű automatizált non-destruktív keverés
- a teljes editálási munka el- ill. visszamentése audio DAT-ra (backup)
- az összes adatfeldolgozási funkció valós időben zajlik
- a mintavételezési frekvenciák közötti konverzió
- SMPTE szinkronizálási és generálási képesség
- MIDI és zenedarabok szinkronizálási képessége
- együttműködés MIDI sequencer programokkal
- reverse és loop funkciók
- rendkívül gyors hullámforma kijelzés és képernyő frissítés
- az opcionális UTILITY programmal visszhang, kompresszor, panoráma, ekvalizátor és file formátum konvertáló (snd-wav) funkciók

A hangmérnökök kezében a SAW professzionális eszköz a hangstúdióban előforduló összes feladat ellátására (pl.: felvétel, lejátszás, editálás, vágás, keverés, effektek stb.). A rendszer Windows alatt, PC bázison működik.
A SAW rendszerrel CD minőségben (16 bites felbontás, max. 48 KHz mintavételezési frekvencia) vehetünk fel a számítógép winchesterére hanganyagot (hangfile-ok). A hanganyag kijelölt részeiből (régiók) play sequence-ek létrehozásával lehetővé teszi hangrészek nem-destruktív összekapcsolását, az eredeti hangállományok bárminemű módosítása nélkül.
A MultiTrack ablakban négy sztereó sávon dolgozhatunk, a régiók tetszőleges sorrendben, tetszőleges sávra való elhelyezésével. A régiók a különböző sávokon át is lapolhatják egymást. A MultiTrack ablak egyrészt az egyes sávok play sequence-it ábrázolja grafikus formában, másrészt minden sávra külön-külön mutatja a fader állásokat az idő mentén. A régiók produkción belüli helyét (időbeli) egyszerűen az egérrel módosíthatjuk. Tehát a korábban felvett anyagok együtthangzása könnyen beállítható, jóval az eredeti felvétel megtörténte után.
Az elkészült keverést a SAW valós időben játsza vissza szoftverből kezelve a 8 sávot, és digitálisan építve fel a sztereó kimenetet, melyet egy sztereó hangkártyán szólaltat meg.
A 4 csatornás keverővel - a mintavételezési pontosságig - programozhatóan állíthatjuk be az egyes sávok hangerejét. Mivel a SAW lehetővé teszi egyszerre egy időben 40 hangfile editálását, könnyedén válogathatunk



előre elkészített könyvtárakból, kiválasztva a nekünk tetsző hanganyagot.
A SAW rendkívül hatékonyan - 32 bites assembly nyelvű programozással - használja ki a Windows operációs rendszer lehetőségeit, így megszűnnek a hosszú várakozások az editálási műveletek végeredményeire, a képernyőfrissítésre stb.
A SAW editáló környezetében egyszerre láthatjuk a teljes és a kinagyított nézetét a felvétel hangerőgörbéjének, így gyorsan és egyszerűen mozoghatunk a teljes anyagban.
Az editáló környezet tartalmaz még egy Zoom Level Memóriát is, mely nagyítás változtatásnál megőrzi az előző nagyítási szintet, ezáltal lehetővé válik pl. egy nagyobb nagyításról egyetlen gombnyomással visszatérni az eredeti nagyításra, egyetlen képernyőfrissítéssel.
A Software Audio Workshop a legtöbb editálási funkció előtt biztosítja az előzetes meghallgatás (preview) lehetőségét, amivel lehetőség nyílik arra, hogy valós időben meghallgassuk a kijelölt művelet eredményét, mielőtt a program ténylegesen elvégezné a műveleteket a hangfile-on. Ennek rendkívüli időnyereség az eredménye, mivel rögtön hallható az eredmény, a szokásos do/undo műveletekkel ellentétben. A teljes biztonság érdekében a SAW lehetőséget biztosít az utolsó editálási művelet visszavonására.
A SAW-val tized semitone pontossággal létrehozható a vari-pitch effektus, ami gyakorlatilag a hagyományos magnón a



szalagsebesség állításának felel meg. Ezt a műveleltet a program egyetlen mintavett érték eldobása vagy megduplázása nélkül végzi, ami rendkívül tiszta hangzást eredményez.
Egy nem túl drága SMPTE/MIDI kártyát adva a rendszerhez, a SAW könnyedén le tudja kezelni az összes MIDI és SMPTE szinkronizálási feladatot. Képes követni vagy triggerelni saját magát az SMPTE vagy MIDI time kódhoz, masterként képes SMPTE time kódot generálni.
Egyszerűen megoldható a play sequence-k MIDI eseményekkel való vezérlése. A SAW együtt tud működni akár ugyanazon a gépen futó sequencer programmal is, így akár élő produkciók is létrehozhatók vele.
A SAW egyedülálló archiválási módszerét alkalmazva a teljes editálási munka kimenthető egyetlen floppy lemezre és egy audió DAT-ra. Így a munkák hordozhatóvá válnak, az egyik SAW rendszertől a másikig mindössze egy floppy lemezt, és egy DAT kazettát kell mozgatni.

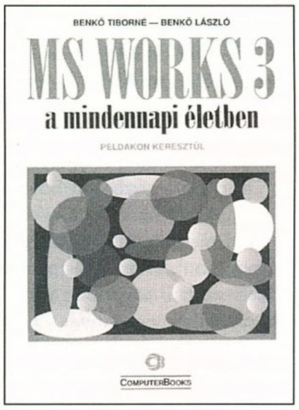
A SAW rendszert úgy tervezték, hogy megoldást nyújtson a Hard Disk Editor rendszerekben előforduló legtöbb problémára. Professzionális szolgáltatásaival, a saját árkategóriájában a piacon egyedülálló helyet foglal el. Ezt értékelve az ELECTRONIC MUSICIAN szaklap 1995 elején „Editor's Choice" díjjal jutalmazta a többsávos felvételi szoftverek kategóriájában.

Új Computer Books szakkönyvek

Az előző Computer Books melléklet óta eltelt egy kis idő, és a cég ismételten megjelentetett néhány új számítástechnikai szakkönyvet. Ebben a hónapban öt kiadvánnyal szeretnénk megismertetni a melléklet olvasóit.

Benkő Tiborné - Benkő László MS WORKS 3 a mindennapi életben

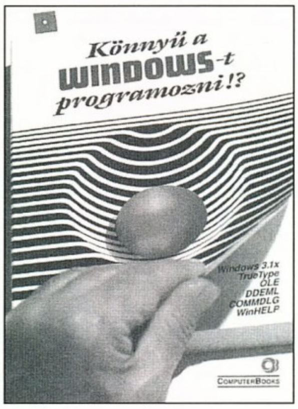
A szorgalmas mellékletolvasóknak bizonyára már ismerősen cseng az MS WORKS név, hiszen nemrégiben ért véget az az ötrészes cikksorozat, mely ezzel az igen sokrétű programmal foglalkozott. Ha valaki esetleg még többet szeretne tudni erről a programcsomagról, annak szeretném a figyelmébe ajánlani ezt a remek könyvet. A szerzők a könnyebb megértést előtérbe helyezve példákon keresztül mutatják be a különféle



felhasználási lehetőségeket. A kiadvány részletességére jellemző, hogy még az alapfokú számítógépes ismerettel rendelkezők is bátran nekivághatnak a WORKS-szel való ismerkedésnek, s e könyv remek kalauzként nyújthat segítséget.

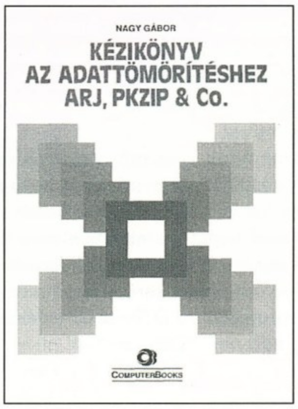
Benkő Tiborné - Kiss Zoltán - Kuzmina Jekatyerina - Dr. Tamás Péter - Tóth Bertalan Könnyű a Windows-t programozni!?

Előbb-utóbb minden PC-s felhasználói-program-fejlesztő elérkezik ahhoz a ponthoz, mikor olyan alkalmazást kell megvalósítania, amely Windows alatt fut. Ez a könyv hathatós segítség minden programozónak, aki e témával foglalkozik. A felsorolt népes szerzőgárda alaposan kitett magáért, hiszen a könyv a függelékekkel együtt több mint 600 oldal hasznos információt tartalmaz.



Nagy Gábor Kézikönyv az adattömörítéshez ARJ, PKZIP & Co.

Az előző kiadványhoz hasonlóan ez a könyv is inkább a haladó felhasználókhoz szól. A könyv az adattömörítés alapjainak ismertetésén kívül a napjainkban használatos tömörítőprogramok alapos ismertetésével is foglalkozik. Az általános (archiválási) célra használt programok mellett helyet kaptak a speciális



programok ismertetései is, mint például a dinamikus tömörítők és röptömörítők.

Dr. Kovácsné Cohner Judit - Takács Tibor Ismerkedés a SSADM-mel

Mi is az a SSADM? Van aki már hallott róla, van aki ismeri és természetesen van, aki semmit sem tud a SSADM-ről. Annyit elárulok, hogy az angol betűszó a Structured System Analysis and Design Method rövidítése. Biztosan sokan akadnak, akiknek így már ismerős a dolog. A könyv szerzői szerint nem kell közgazdasági diploma a könyv megértéséhez, hiszen olyan hétköznapi példákon keresztül ismertetik a rendszert, amit bárki megérthet. Ha valakinek ez a néhány sor felkeltette az érdeklődését,

Névjegy

Computer Books
1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-1564 Fax.: 175-3591

Új magyar nyelvű szakkönyvek

COMPUTERBOOKS

annak bátran ajánlom a könyv alapos áttanulmányozását, mert igen érdekes téma.

Borgulya István Szakértői rendszerek, technikák és alkalmazások

A szakértői rendszer valamilyen szinten az emberi problémamegoldási képesség modellezése, vagy merészebben fogalmazva a mesterséges intelligencia alapja. A könyv választ ad arra, hogy

miként is épül fel egy ilyen rendszer, és hogyan lehet ezt eredményesen alkalmazni.

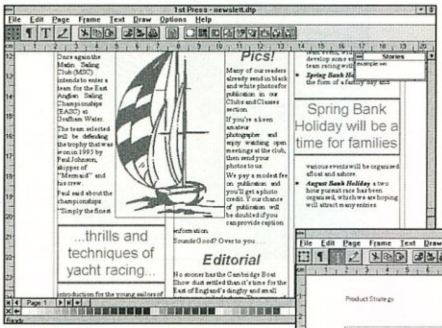
Bemutató

A GST Software *1st* Press és *1st* Design programjai

A kiadványszerkesztés szót hallva a legtöbb embernek valamilyen professzionális kategóriájú program jut az eszébe: (Corel) Ventura, PageMaker, Quark XPress, attól függően, hogy melyiket látta, használta stb. Azonban nem csak professzionális kiadványszerkesztő programok léteznek. Nem professzionális program például a néhány számmal korábban bemutatott MS Publisher, vagy a mostani írásunk tárgya a GST cég két különállóan forgalmazott, de szorosan kapcsolódó programja – a 1st Press és a 1st Design. A két program szorosan kapcsolódik, ez már akkor nyilvánvaló lesz a számunkra, amikor kicsomagoljuk a dobozból a szoftvereket és észrevesszük, hogy az egyik könyv – mely a ClipArtokat tartalmazza kinyomtatva – azonos mindkét dobozban. A könyv néhány bevezető sorát elolvasva már nem csodálkozunk: a 1st Press-hez 150, a 1st Design-hoz 600 clipartot kapunk, azonban a 1st Press 150 clipartja részhalmaza csak a 1st Design 600 clipartjának. Egyébként a clipartok GEM Metafile formátumúak, ez manapság nem számít túlságosan elterjedtnek (inkább a CGM és WMF formátumokat támogatják), de pl. a Corel Draw ismeri a GEM formátumot.
Az a tény, hogy nem professzionális alkalmazási célokra szánják a programokat jól látszik a minimális hardver és szoftver környezetre vonatkozó igényen is. Már egy 286-ossal és 2 MB RAM-mal működésre bírható a program, ezen kívül szükség van 3.1-es Windows-ra, egérre és legalább EGA videokártyára. De a mértékletesség megmutatkozik a hard disken követelt hely méretében is: 3, ill. 4.5 MB szabad hely szükséges a 1st Press, ill. a 1st Design installálásához.

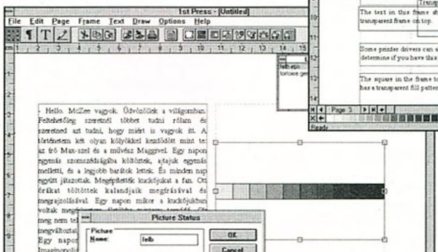
1st Press

Amikor először indítottam el a programot, be kell vallanom kissé megdöbbentem. E döbbenetnek egyébként az volt az oka, hogy viszonylag kevés ismerős gombot láttam az eszköztárban (Toolbar), sőt az ismerősök sem voltak teljesen azonosak az általam (és valószínűleg mások által is) megszokott gombokkal. Ez egészen odáig terjedt, hogy a megszokott Cut, Copy és Paste funkciók gombjai az eszköztárban is kissé különböztek „standard" megoldástól. Ezek után nem éreztem egyszer sem feleslegesnek azt, hogy a képernyő alján (az állapotsorban) néhány szavas segítséget kapunk arról a gombról, amelyik felett éppen elidőzünk a pointerrel. Nekem jobban tetszenek az egyszavas funkció megnevezések, amelyek a gomb felett (alatt, mellett) jelennek meg, mert nem kell a képernyő aljába átnézni, amikor a képernyő felső részén mozgatjuk éppen a pointert.



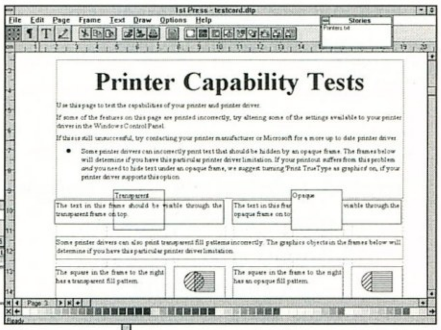
Az eszköztár gombjai három csoportba oszthatók. Az első csoport négy, a többieknél nagyobb gombból áll. E gombok segítségével válthatunk át a program négy fő üzemmódja között: keret (frame), paragrafus (paragraph), szöveg (text) és rajzolási (draw) mód. A következő 3 + 3 + 1 gomb a „hagyományos" funkciókat aktiválja: Copy, Cut, Paste + Open, Save, Print + egész oldalas megjelenítés. A további gombok minden üzemmódban eltérnek, hogy csak az adott üzemmódban használhatók, foglalják a helyet.

Az üzemmódok felsorolása már előrevetíti azt, hogy más DTP programokhoz hasonlóan itt is keretekkel kell dolgozni, azaz akár szöveget, akár képet szeretnénk elhelyezni az oldalon, először azt a keretet kell létrehozni, melybe a kívánt object kerülni fog (talán ez a dolog a legfurcsább a DTP-vel ismerkedők számára, mert nem lehet azonnal pl. címfeliratot gépelni a lapra). A keretek megrajzolása egyszerű, csak a bal egér gombot kell lenyomva tartani, amíg megrajzoljuk a keretet. Az egér gomb elengedése után létrejön a piros vonallal határolt keret. E piros szín természetesen csak a képernyőn látszik a nyomtatásban nem fog megjelenni. Ha valakinek nem elégséges a rajzolással elérhető pontosság (pl. nekem sem), akkor lehetőség van numerikusan is megadni a koordinátákat. A szabadkézi rajzolás pontosságát javítja és munkát gyorsabbá teszi, hogy lehetőség van hasáb segédvonalak (Column Guides) megadására. Ezek megadásakor beállíthatjuk a hasábok számát, a közöttük levő helyet, továbbá a lap széleitől mért távolságot. A Frame menüben lehetőség van annak be-, ill. kikapcsolására, hogy a segédvonalak rendelkezzenek-e vonzással (Snap to Guides). Az esetek nagyobbik részében kedvező a vonzás, mert gyorsítja a keretek elhelyezését.



Ha már szóba kerültek a számszerű megadások, akkor most írnám le, hogy a méreteket megadhatjuk picában és pontban, centiméterben, ill. inch-ben. Ez utóbbi esetben választhatunk, hogy az inch-et 8 vagy 10 kisebb részre kívánjuk felosztani. (Én egyébként a milliméteres megadást jobban szeretem, mert a tizedes pont (vessző) megadásával nem kell foglalkozni, és e miatt kevesebbet kell gépelni (mivel a méretek legritkább esetben végződnek kerek cm-re, bár egyes vélemények szerint a köznapi gondolkodáshoz inkább a centiméter áll közelebb.)

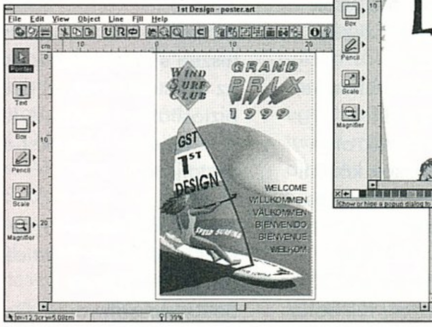
A keretekbe lehetőségünk van szöveget (stories), vektoros (line-arts), bittérképes (bitmaps) grafikát elhelyezni. Ezek elhelyezése két féle módon történhet, ha az Import Picture..., ill. Import Text... menüpont kiválasztása előtt kiválasztunk egy keretet, akkor abba keretbe történik a beolvasás. Ha nem választunk ki, akkor egy másik ún. browser ablakban jelenik meg a beolvasott fájl neve. Innen nagyon egyszerűen bármely kerethez rendelhetjük, egyszerűen a név kiválasztása után a megfelelő keretre kell kattintani. A támogatott szöveges és grafikus formátumok nincsenek túl sokan, de ne felejtkezzünk el arról, hogy nem professzionális programmal használunk. Így is számos formátumot használhatunk, és a leggyakrabban úgyis nekünk kell kialakítani a képeket (akkor meg eleve támogatott formátumban mentjük el), ill. a szöveg esetében úgyis a legjobb megoldás az ASCII/DOS text, hiszen pont a formázási dolgokat akarjuk a DTP programmal



elvégezni). Tehát a fontosabb formátumok: ASCII/DOS text, RTF, Word for DOS/Windows, WordStar, WordPerfect, Works, Windows Write. A támogatott grafikus formátumok: AutoCAD Slide, PCX, TIFF, WMF, GEM.

Egy nagy negatívumot kénytelen vagyok megemlíteni, csak EPSF grafika elforgatására

van lehetőség, és arra is csak Postscript nyomtató esetén. A program kipróbálása során azonban sem a képernyőn (ami a dokumentációval megegyezik), sem a nyomtatásban (ami viszont meg nem) nem sikerült elforgatni EPSF grafikát sem. Ez egyébként csak akkor jelenik meg, ha tartalmaz TIFF preview képet. Úgy tűnik, hogy a szöveges és bittérképes keretek forgatását tekintik a professzionalitás egyik mérföldkövének, így az egyszerűbb (és e miatt olcsóbb) programokban nem valósítják meg e roppant hasznos funkciót. Azonban valószínűleg a program szerzői is érzik a hiányt és különféle pótmegoldásokat hoztak létre. Ilyen pótmegoldás a program PowerText funkciója, ez kb. megfelel a Microsoft termékek WordArt programjának. A PowerText segítségével lehetőség van változatos feliratok létrehozására: a megadott szöveget változatos formákra torzíthatjuk, színezhetjük, forgathatjuk és kitöltő mintákat adhatunk meg.

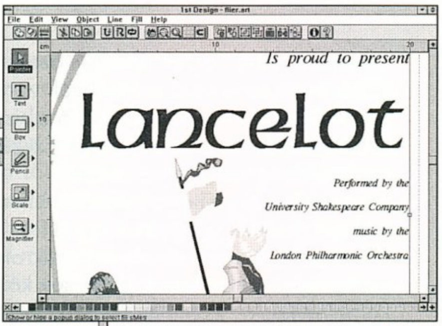


A kitöltő mintákról jutott eszembe, hogy a keretnek is adhatunk kitöltő színt és mintát. Azonban ne feledkezzünk el arról, hogy nem minden kitöltő minta kinyomtatására képes esetleg a nyomtatónk. Többek között ennek kipróbálására szolgál a programhoz mellékelt testcard.dtp fájl. Ennek harmadik oldala a nyomtatási lehetőségek (átlátszóság, színek) tesztelésére szolgál. Például a transparent pattern fill funkcióval kitöltött objektumok tökéletes kinyomtatása Postscript módban nekem nem sikerült, bár igazából e funkciót a LaserJet módra találták ki. A nyomtatás kapcsán érdemes megemlíteni, hogy A3, A4, A5, Fanfold és Organizer méretű lapok közül választhatunk új dokumentum létrehozásakor. Az előbbi mondatnak a vége volt a leglényegesebb,

mert utólag nincs lehetőség a méret megváltoztatására. A dokumentum méretének megadásával egy időben kell megadni, hogy egy-, vagy két oldalasak lesznek a lapok.

A lapok tervezésével és a dokumentum egységes kinézetével kapcsolatos, hogy lehetőség van master page-ek használatára, igaz csak egy balos, ill. egy jobbos master page-t használhatunk. Egy dokumentumban maximum 999 oldal lehet, ez az esetek többségében biztosan elég lesz.

Az eszköztár második gombjával válthatunk át az ún. paragraph módba. E módban a szöveg egyes bekezdéseihez stílusokat rendelhetünk. A stílusok felsorolása szintén ablakban található. (Ugyanabban, melyben a keretek elhelyezésekor a beimportált képek és szövegek találhatók.) A



stílusok egyszerű használatának érdekében egyes stílusokhoz funkcióbillentyűket rendelhetünk, de csak az F2 és F9 közöttiekhez. (Az F1 a Help funkcióhoz, az F10 a menühöz való hozzáféréshez van fenntartva.) Egy bekezdésre csak egyetlen stílus alkalmazható, ezt mindenkinek egyértelművé teszi a program, mivel Paragraph módban az egész bekezdést kiválasztja. Ha a bekezdésen belül további formázásra van szükség (pl. alsó, vagy felső kitevőbe írás, döntött karakterek stb.), akkor a Text mód használatára van szükség. (Például Word for Windows fájlok olvasásakor az eredeti fájl formázásához használt stílusok nevei is beolvasásra kerülnek és tovább használhatók a 1st Press-ben is.)

A Text módban lehetőség van a Paragraph mód beállításainak felülírására úgy, hogy a megváltoztatott jellemző akkor sem áll vissza a stílusban meghatározott értékre, amikor a stílusban megváltoztatjuk az értékét (nem csak a szöveg kiemelési eszközökre, hanem a betűméretre is ez vonatkozik). A Text módban lehetőség van a szöveg javítására, ill. szöveg bevitelre is (billentyűzetről).

A negyedik, Draw üzemmód segítségével lehetőségünk van egyszerűbb, vonalas ábrák létrehozására. Ezek az ábrák egyenesekből, téglalapokból, lekerekített sarkú téglalapokból, körökből, ellipszisekből, szabadkézi vonalakból és egyenes szakaszokból álló vonalakat tartalmazhatnak. Ez így nem ad nagy teret a rajzi kibontakozásnak, de nem is arra szolgál.

1st Design

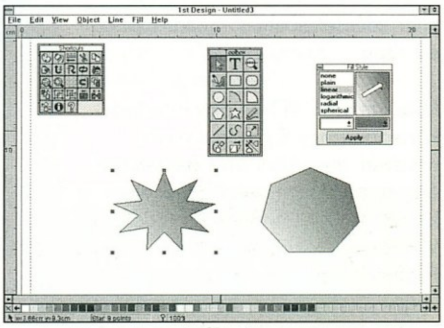
A 1st Design egy vektoros rajzolóprogram, melyet a 1st Press-hez hasonlóan a kezdőknek ajánlanak. A vektoros szó mellett használnak egy másik kifejezést is, nevezik még strukturált grafikának is. Ez némileg jobban utal a lényegre, hogy a rajz meghatározott egyenesek, görbék, körívek stb. és azokra vonatkozó kitöltési utasításokból áll össze. E grafikák hatalmas előnye, hogy minőségromlás nélkül átméretezhetők (nagyíthatók, kicsinyíthetők).

A 1st Design egy kicsivel tovább lép a professzionális programok felé vezető úton. Ezen azt kell érteni, hogy néhány apróságot, melyek a 1st Press-ben nagyon zavaróan hatottak, kiegészítettek (kijavítottak). Ilyen például, hogy a lapméretet bármikor megváltoztathatjuk, több közül választhatunk, sőt mi is megadhatunk méretet. A másik, szintén a „fiatalabb" programokra jellemző rugalmasság az eszköztár kezelésében mutatkozik meg, egyszerűen válthatunk a hagyományos és az egyre jobban terjedő úszó eszközpaletták között. Változott a nyomtatás is, lehetőségünk van a nyomtató fizikai lapméreténél nagyobb méretű oldalak kinyomtatására is (Tiling), és vágójelek nyomtatását is előírhatjuk.

A szerkesztési lehetőségeket nagyon részletesen most nem ismertetjük (hely hiányában), azonban néhány lehetőséget megemlítenék. Nekem személy szerint nagyon szimpatikus volt a konvex sokszög és a csillag rajzolási funkció. Ennek segítségével egyszerűen rajzolhatunk szabályos sokszögeket, egészen 100 csúcsig (mely leginkább körre, ill. tűpárnára hasonlít). Természetesen lehetőség van a megszokott szerkesztési funkciókra (görbék egyesítése, összefűzése, objektumok mélységi átrendezése, forgatás, tükrözés stb.), azonban egyes funkciók számomra (eléggé sokat használok Corel Draw-t), nehézkesnek tűnnek. Persze hiba lenne az összes Corel szolgáltatást elvárni egy olyan programtól, amely helyben a tizedét sem foglalja és a tizedébe sem kerül.

A program rendelkezik még néhány, ebben a kategóriában nem megszokott szolgáltatással is, ilyen szolgáltatás pl. a többszintű Undo, vagy a Trace. Ez utóbbi segítségével lehetőségünk van bittérképes képek (képrészletek) vektorizálására is.

Nem írtunk még a támogatott Import és Export formátumokról, a program képes beolvasni CGM, GEM, GIF, PCX, EPSF, TIFF, BMP és WMF fájlokat. TIFF formátumnál természetesen(?) nem támogatja a színbontott (CMYK) képek kezelését (a négyszínnyomás sem tartozik a házilagos kategóriába). Hasonló formátumokban van lehetőség a mentésre is, ahol bittérképes formátum esetén lehetőség van dpi-ben megadni a felbontást.



A cikk végére talán néhány szavas összefoglaló kívánkozna, hogy kinek is merjük ajánlani a bemutatott programokat. Azt hiszem, hogy annak aki idáig jutott az olvasásban nem lehet kétséges, otthoni felhasználásra szánt programokról van szó, melyekkel egyszerűbb kiadványok, levélpapírok, plakátok stb. készíthetők és megtanulható az ilyen jellegű programok használata. Külön köszönet illeti a Szoftver ABC-t, akiktől a programokat tesztelésre megkaptuk. (JOCO)

VFX I Head Mounted System

NÉVJEGY

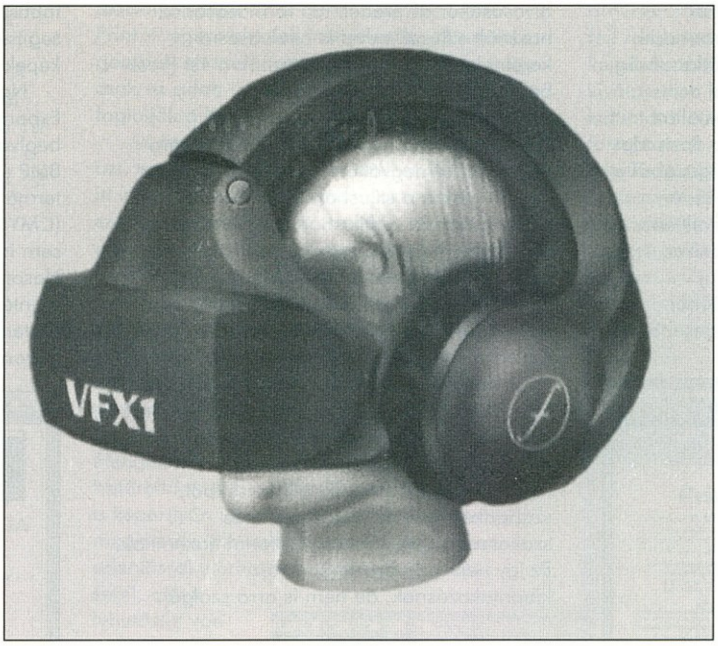
PIXEL Multimédia Kft.
1055 Budapest,
Balassi Bálint u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax.: 153-0627

Forte VFXI Head Mounted System

Hallott már valaki William Gibson-ról?! Ő álmodta meg azt, ami mára lassan a tömegek számára valósággá válik. Ez a virtuális valóság.

A multimédia és az Internet mellett ma talán a harmadik legfelkapottabb számítógépes téma. Rengeteg cég fejleszt ilyen irányban. Különféle speciális joystick-ok, mouse-ok, programok... s persze VR-sisakok és ruhák. Ez utóbbiak ára még nemrég is az eget súrolta, és csak olyan pénzes intézmények és cégek, mint pl. az amerikai hadsereg számára volt elérhető. Persze ezeknek a minősége az árához volt hasonlatos. Ezek a rendszerek még néhány hétig nem cserélik le a Nintendo-kat, de némileg lebutított verzióját igyekeznek most minél több háztartásba eljuttatni- ez a Forte VFX1. Az első otthoni felhasználásra szánt, jól működő VR-rendszer. Az ára még ennek is kicsit magas a mi zsebeinkhez mérve, mert a nyugat-európai fogyasztók zsebeihez mérték - 2000 német márka. Ez azonban az elterjedéssel párhuzamosan persze esni fog.

Miből is áll a VFX1? Egy interface-kártyából, egy Cyberpuck-nak nevezett speciális irányítóeszközből, és persze a sisakból. Az adapter kártyát (VFX1 Interface Protocol, VIP-kártya) a VGA-kártyával a Feature Connector-on keresztül kötjük össze, így végül is minden ma létező standard VGA programmal együttműködik. Ami ennek a megoldásnak nagy előnye, hogy minél gyorsabb a grafikus kártyánk, annál gyorsabb lesz a VFX1 képmegjelenítése is. Ez a kártya még host-ként is működik az ACCESS.bus PC Periféria Standard-hoz.
Az ACCESS.bus egy igen profi interface, mely 125 különböző periféria egyidejű lekezelésére képes, 100 kbit adatátvitellel. Ha később bővítik a rendszert esetleg kesztyűvel, stb..., akkor ez fogja azokat is lekezelni. A következő csatlakozók vannak a kártyán: egy univerzális csatoló a sisak kábeléhez, és két audio foglalat. Ezeket egy standard hangkártya audio-kimenetéhez és mikrofon bemenetéhez kell kötni. A sisakba beépítettek egy hifi fülhallgatót és egy mikrofont. A mikrofon multiplayer játékokban a játékosok közötti kommunikációt szolgálja. Néhány szót és adatot a sisakról: A Smart Visor képmegjelenítő rendszer két 789*230 pixel felbontású, színes, aktív-mátrix LCD-kijelzőből áll. Ez igen kontrasztos, full color kép megjelenítésére képes. A két kis képernyőn más-más képet lát a szemünk, de a sztereografikus képmegjelenítés révén mindent rendesen 3D-ben látunk. A grafika - sztereo grafika kiszámítás számolásigényes, így ajánlott egy gyors gép. A rendszer 386-oson is működik, de ajánlatosabb egy gyors 486-oson használni. A korábbi VR-sisak próbálkozások nagy problémája az volt, hogy a megjelenítés pocsék volt, a



felhasználók szeme hamar elfáradt, és fejük kb. tíz perc múlva már kegyetlenül fájt. A VFX1-nél ezt már megoldották. Hosszasabb használata sem erőlteti meg nagyon a szemet. A sisakban van egy Virtual Orientation System (VOS) nevű mozgás-követő rendszer. Ez gondoskodik arról, hogy amerre fejünket fordítottuk, annak megfelelő képet lássunk a sisakban. Vízszintesen fejünk akár 360 fokos elfordítását is érzékeli, míg függőlegesen fejünk maximum +-70 fokos elfordítását tudja követni. Ez elég nagy mozgásszabadságot biztosít szokásos fejtornánkhoz, bármely játékban elegendő.

A hardware azonban csak egy dolog, hiszen software-támogatás nélkül nem ér az egész semmit. Itt azonban az is biztosítottnak tűnik. A következő lista a már fejlesztő cégeket és fejlesztéseiket mutatja be:

Activision: Mechwarrior
American Laser Games
Apogee Software
Bethesda Softworks: Delta V
Blizzard Entertainment
Bullfrog Productions Ltd. (EA): Magic Carpet
Domark Software Inc.: Virtual Reality Studio 2.0
Electronic Arts: US.Navy Fighters
Gametek
ID Software: Quake, Doom, Doom2
Interplay, Parallax Software: Descent
Knowledge Adventure
Looking Glass Technologies: Flight Unlimited
LucasArts (Virgin) Entertainment: Dark Forces
Merit Studios
Microprose: 1942 Pacific Air War
New World Computing: Zephyr
Ocean (UK): Inferno
Origin: System Shock
Psygnosis Ltd.: Damocles, Darker
Sales Curve Interactive
Spectrum Holobyte Inc.: Top Gun, Falcon 4.0
Titus
Virgin Interactive Entertainment: Super Carts
Virgin (USA)
Westwood
Zombie

Ezek lennének a játék-fejlesztők, és néhány komolyabb cég: Autodesk, Impulse, Virtek...

Ez úgy gondolom elég meggyőző lista volt, software-támogatás kipipálva.

Jelenleg ez a sisak amelyik a legtöbbet nyújtja a piacon, és árban is elérhető lesz. Előre láthatólag május közepén, végén érkezik bemutatótermünkbe egy mintapéldány, és mindenki kipróbálhatja majd (némi taksa ellenében).

Charlie

Multimédia CD-ROM-ok

Ez a név, hogy Ladánybene már-már fogalom a hazai zenevilágban, annál is inkább, mert mostanság dobták piacra negyedik nagylemezüket, ami már kapható is a boltokban. A lemez CD-s kiadása egy kicsit különleges. Na persze nem az új számok miatt, hanem azért, mert ezen az audio CD-n található egy 20 MB-os kalandjáték is. Aki rendelkezik egy 386-os PC-vel, 4 MB RAM-mal, no meg egy CD-ROM meghajtóval, az eltölthet egy-két kellemes órát a gép előtt. A játék főszereplői természetesen az együttes tagjai, akik mindent megtesznek Budapest megtisztításának érdekében. Kedvenc együttesünk jamaicai turnéjáról vígan tart hazafelé, amikor Budapest határában egy, a légszennyezéstől már repülni is alig tudó sasmadár kétségbeesetten elmeséli, hogy Budapestet elfoglalta Dr. Szmog. Az együttes tagjai mivel maguk is természetszeretők - hiszen a reggae hazájában, Jamaicában az óceán kristálytiszta, az ég csodálatosan kék és a levegőt nem szennyezik sem gyárak, sem autók - azonnal megértik, hogy milyen nagy szükség van kis hazánkban is a természet éltető erejére és azonnal elhatározzák, hogy felveszik a küzdelmet Dr. Szmoggal. Feladatunk: az együttes tagjait irányítani, hogy képességeikből adódó különleges tulajdonságaikat felhasználva megtisztítsuk a várost Dr. Szmogtól. A bevezető képsorok után négy táblán választhatunk a továbblépés irányáról. A kiválasztott táblán az egér bal nyomógombjával klickentve elindítjuk a futtatandó programrészt. Minden pálya befejezésekor kapunk egy Code-ot, amelyet itt begépelve a már sikeresen megoldott pályát nem kell újra végigjátszani. Az Infoban az együttes tagjait tekinthetjük meg életnagyságban, meghallgathatjuk egy-egy mondatukat, információkat nyerhetünk tulajdonságaikról, amelyek a játék során fontosak lesznek. A képernyő jobb alsó sarkában, a nyilakon az egér bal gombjával klickelve tudunk a tagok képei között lapozni. A fényképeken a bal gombbal klickelve megismétli mondanivalóját a kiválasztott művész. A jobb gombbal klickentve kilépünk az információs táblából vissza a négy irányítótáblához. A Start a program játékrészének elindítása. Ha Code-ot adtunk meg, akkor is itt lehet elindítani a játékrészt. Az Exit kilépés a programból (ki hitte volna?). Háromféle kurzor található a játékban. Ezeket az egér jobb gombjával tudod váltogatni. A sima nyíl a mozgatásra szolgál. A képernyőn levő három együttestag közül egyszerre csak az egyiket tudod mozgatni, de váltogathatod az aktuális emberkét, ha ezzel a kurzortípussal egy másikra kattintasz. Lényeges, hogy mindig a földre klickeljél ha mozgatni akarod az egyik fickót. A játékban nemcsak ez a három figura létezik, hanem a Ladánybene együttes mind a hat tagja bekapcsolódhat a játékba, méghozzá úgy, hogy átváltod a kurzort a kézre és ráklickelsz arra az egyénre, amelyiket éppen le akarsz cserélni. Ekkor megjelenik egy tabló a választható tagokról, itt már csak el kell döntened, hogy ki a legszimpatikusabb vagy a legalkalmasabb a megoldandó feladatra (egér bal gomb). A kéz típusú kurzor egyébként más cselekvésre is hivatott: tárgyak felvétele és használata, ajtók nyitogatása. Tárgyat úgy tudunk felvenni, hogy ráklickelünk, majd a képernyő alsó részében levő gyűjtőhelyen ugyanezt tesszük. A tárgyak használata is hasonlóképpen történik, annyi különbséggel, hogy nem alulra tesszük be a tárgyakat, hanem arra a pontra (másik tárgyra) klickelünk, ahol ezt használni kívánjuk. Ha ez a próbálkozás nem jön össze, akkor a tárgyunk nem passzol arra a helyre, vagy nem találtuk el, hogy hova kell kattintani. A harmadik kurzor egy szemet ábrázol. Vajon mire való? Hát arra, hogy különböző információkat szerezzünk környezetünkről (magyarul megnézhetjük).

NÉVJEGY

KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok

Néhány jótanács a végére:

1. Érdemes elolvasni a játék elején levő infót, mert nemcsak dísznek van, sőt néha ez segít majd a továbbjutásban.
2. Csak akkor leszel eredményes, ha úgy gondolkozol mint egy környezetvédő, és végig becsületes vagy.
3. A tárgyak használatánál a tárgy közepét kell mindig a cselekvés helyére irányítani.

Speciális billentyűk:

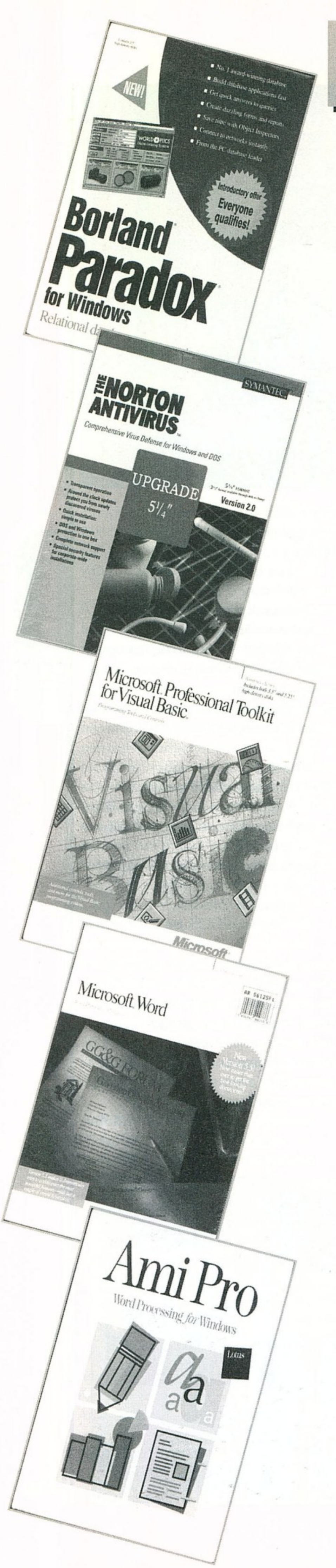
F - hangeffektusok ki/bekapcsolása
M - a CD-ről szóló zene ki/bekapcsolása
Z - animáció nagyítása teljes képernyősre ki/bekapcsolása
T - feliratozás ki/bekapcsolása (bevezető történet alatt)
CTRL+Q - kilépés a játékból
ALT+X - visszatérés a DOS-ba

A játékban egyébként minden pályán el van rejtve egy-egy zeneszámnak a címe. A helyes megfejtők között LB táborozást, LB könyvet, KoBaK Klub tagságot sorsolnak ki. Ha a játék telepítésénél vagy indításánál egyéb kérdésed van, írj vagy telefonálj! Kellemes zenehallgatást és jó szórakozást kívánunk.

Adri & Ant

MELLÉKLET

Kedvezményes akció!



BORLAND termékek:

dBase IV 1.1 Developers HU	7.200.-
dBase IV 1.1 LAN 5 User	4.800.-
dBase IV 1.1 LAN HU User	5.400.-
dBase IV 1.1 Standard HU	6.000.-
Object Vision 2.1 Prof Up. - 3.5" vagy 5.25"	13.440.-
Object Vision 2.1 Up. - 5.25"	11.040,-
Paradox for Windows	12.000.-
Protogen for C++	1.200.-
Quattro Pro 4.0	4.800.-
Quattro Pro for Win. Edu.	4.800.-
Sidekick 2.0	3.600.-

Egyéb termékek:

Hun-fon + Hun-Tru fontok + Hun-Tru telepítő lemez	16.800.-
Parakey	4.800.-

LOTUS termékek:

Freelance Plus 3.01	4.220.-
Lotus 1-2-3 2.01	4.800.-
Lotus 1-2-3 2.2	4.200.-

MICROSOFT termékek:

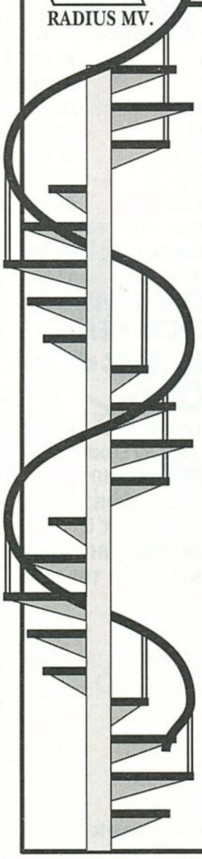
Entertainment pack 1, 2, 3, 4 - 3.5"	3520,-
Golf - 3.5"/CD	5.720,-
Complete Baseball 1994 - CD	7.000,-
Multimedia Beethoven 9th Symphony - CD	7.000,-
Multimedia Stravinsky - CD	7.000,-
Multimedia Mozart - CD	7.000,-
Multimedia Schubert - CD	7.000,-
Musical Instruments - CD	7.000,-
Cinemania - CD	7.000,-
Bookshelf 4.0 - CD	8.690,-
Encarta 1.0 - CD	12.100,-
Soundbits Hanna-Barbera - 3.5"	3.520,-
Soundbits MGM Movies - 3.5"	3.520,-
Soundbits Musical Istruments - 3.5"	3.520,-
Arcade 1.0 - 3.5"	3.520,-
Dinosaurs - CD	7.000,-
Art Gallery - CD	7.000,-
Ancient Lands - CD	7.000,-
Dangerous Creatures - CD	7.000,-
Works for Windows 3.0 - 3.5" - magyar nyelvű	16.170,-
Sound System 2.0 - 3.5"	7.000,-
Creative Writer - 3.5"	5.720,-
Fine Artist - 3.5"	5.720,-
Flight Simulator 5.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
Scenery Designer fo Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
New York JFK Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Paris Scenery for Flight Sim. - DOS - 3.5"	3.520,-
Space Simulator 1.0 - DOS - 3.5"	5.720,-
MS Chart 3.0	2.400.-
MS Pascal 4.0	2.400.-
MS Quick Pascal	2.400.-
MS Windows SDK 3.1 Up.	10.800.-
MS Word 5.5	18.240.-
MS Word for Windows 2.0	30.000.-
MS Works 2.0	6.000.-
MS File for Macintosh	9.600.-

Minden ár ÁFA nélkül értendő!
A postaköltséget nem tartalmazza az ár!
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

A programokat postán utánvétellel küldjük ki.

RADIUS MV.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458



CD-ROM
LEMEZEK

7 napra hazaviheti !

Használt CD-k
VÉTELE-ELADÁSA

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Akár a legújabb CD-k

5-50% -al OLCSÓBBAN

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ______

PC CD
CLUB KoBaK

201 GAMES 4 YOU	1,720	**LITTLE BIG ADVENTURE**	**9,520**
202 GAMES SP.	1,720	LODE RUNNER	5,160
ACES OF THE DEEP	8,430	MAGIC CARPET	9,520
ALONE IN THE DARK 3.	9,880	MEGARACE	4,680
ARCADE T. Q.	**1,400**	NHL HOCK. '95	8,710
BC RACERS	**6,960**	NOVASTORM	8,900
BLADE WARRIOR	1,400	OCEAN BELOW	2,440
BLOODSTONE	3,760	QUANTUM GATE	4,990
BLOWN AWAY	**5,980**	QUARANTINE	7,320
BUREAU 13.	**10,900**	REBELL ASSAULT	5,080
COMMAND ADV. STARSHIP	**3,900**	RETRIBUTION	6,390
CREATURE SHOCK	10,620	RISE OF THE ROBOTS	5,350
CYBERIA	9,380	SANTA'S CHR C.	2,400
CYBERWAR	6,950	SEA WOLF	5,990
DARK FORCES	**9,990**	SECRET WEAP	3,260
DELTA V	9,520	**SEX CD-K**	**1,990-5,900**
DESCENT	**7,740**	**SINK OR SWIM**	**2,400**
DISCWORLD	**10,960**	SPACE PIRATES	8,600
DRAGON LORE	5,880	STAR CRUSADER	8,830
EPIC PINBALL	1,580	SYSTEM SHOCK	9,680
FATE OF STARLORD	2,990	THE ANIMALS	2,440
FIFA SOCCER	8,300	**BIG RED ADV.**	**7,480**
FRANKENSTEIN	2,400	**FORT. DR. RAD**	**3,900**
FREDDIE FISH	7,260	**LOST EDEN**	**7,390**
GHOSTS	8,440	THE PSYCHOTRON	3,900
GUILTY	**8,840**	UFO	4,840
HELL	5,980	UNDER A KILLING MOON	9,990
HERETIC	1,680	VOYEUR	7,690
INOEDINATE DESIRE	**5,080**	**WARCRAFT**	**8,300**
INTER. ATLETICS	1,400	WING COMMANDER III	12,250
INTER. SOCCER	2,400	**WOODRUFF**	**6,970**
ISLE OF THE D.	2,400	WORLD ATLAS V.5.	3,740
KYRANDIA 3.	7,190	**X-WING COLLECTORS**	**9,710**
LANDS OF LORE	8,660	ZEPHYR	8,970

HA AZ IFABON TALÁLKOZUNK AZ F PAVILON C11/1-ES STANDON,
AKKOR 10-90%-OS LEÉRTÉKELÉST TALÁLSZ NÁLUNK,
MINDEN 5. ÚJ BELÉPŐ TAG AJÁNDÉK CD-T KAP!!!
Küldd be a címed hozzánk, és mindig megkapod
a legfrissebb árlistánkat postai úton!!!!!
Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!
Tagoknak 10% kedvezmény. Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13
1024 Budapest, Margit krt. 29/b. Tel./fax: 1362-483

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó: ______

HÍRDETÉS

IGEEN! Megrendelem a GURU kiadásában megjelenő

CD GURU

Multimédia magazin 95/3-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.

☐ Utánvétellel rendelem meg.

☐ CD GURU 95/2-es számot kérem

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10.(Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

CREATIVE

SB 2.0 + hangszóró	7.500
SB 16VE	15.000
SB 16PRO	20.200
SB 16PRO ASP	25.000
SB AWE32 ASP	40.900
Video Blaster SE100	33.600
Video Blaster RT300	53.800
Video Blaster MP400	40.400
Video Blaster 3DO Blaster	59.800

GRAVIS

Ultrasound	16.100
Ultrasound MAX	28.500
Ultrasound ACE	16.700
Gravis Game Pad	10.100

PC alkatrészek

CYRIX 486DX2-80	16.960
AMD 486DX4-100	24.810
TEAC CD-ROM 4x IDE	26.740
Conner 270MB HDD	17.310
Quantum 420MB HDD	19.040
Quantum 540MB HDD	21.630
SEAGATE 1GB HDD IDE	45.430
14" monitor Sunshine .28	26.650
14" monitor Sunshine LR	28.440
15" monitor Peacock LR,NI	42.180

MINDEN CD-ROMHOZ AJÁNDÉK CD LEMEZ

IFABO F 206/E

CD ROM

Doom 1-2: 6.890	Magic Carpet: 6.920	Ghosts: 5.840
Alone 3: 7.030	Kyrandia III: 5.230	Creature Shock: 7.710
Dark Forces: 7.250	Battle Bugs: 5.240	Cyberia: 6.810
Inferno: 7.260	System Shock: 7.030	Rise of robots: 4.250
Hell: 4.340	New Lemmings: 5.640	Armored Fist: 5.770

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44				
színes SVGA 0.28	106,860	108,590	111,180	134,940
színes SVGA LR	108,480	110,210	112,800	136,560
színes SVGA LR, NI	110,960	112,690	115,280	139,040
486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44				
színes SVGA LR 14"	121,250	122,970	125,570	149,330
színes SVGA LR, NI 14"	123,730	125,460	128,050	151,810
színes SVGA LR, NI 15"	135,500	137,230	139,820	163,580

486DX2-80, DX4-100 és PENTIUMOS gépek is !!!

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

...db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

...db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

...db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5

...db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

...db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am - tól !

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák : Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-K :
- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* TEAC
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK : - 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x7 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,CD írók,MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

AKCIÓ !
Epson LQ-400 A/4 24 tű + lapadagoló
(használt, de fél év garancia)
(új ára : 40.000,- + ÁFA)
24.000,- + ÁFA

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

PANASONIC CR 562-J + 10 DB. CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 DB. CD-LEMEZ 19.900,- + ÁFA ! ! !
TEAC 4X-ES CD + 10 DB. CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA ! ! !
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTIV HANGFAL 14.800,- + ÁFA ! ! !

Állandó akciók !

386 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	96.800,-
486 DX/40,4 Mb RAM,270 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,512 VGA,Baby v. Mini	110.000,-
486 DX2/66,4 Mb RAM,420 HDD,1.44 FDD,LR SVGA,1 Mb VGA,Baby v. Mini	128.000,-

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak. Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

CYBER VISION

1114 Budapest, Szék u. 2. (a budai Skálánál) – Tel./Fax: 161-3361
Nyitvatartás: Kedd-Péntek 13-18h-ig

CD-ROM JÁTÉKOK ÉS FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK ALACSONY ÁRON
ÓRIÁSI KEDVEZMÉNYEK – IFABO AKCIÓK

Spórolni szeretnél? Válts nálunk vevőkártyát, és a programok árából jelentős kedvezményt kapsz! Sőt, mi több! A megvett, de nem tetsző játékokat egy héten belül visszavásároljuk tőled!

Bioforge, Cyberia, Cyberwar, Dark Forces, Death Gate, Discworld, Dragon Lore, Lost Eden, Master Of Magic, Mortal Kombat 2., NBA Live '95, UFO 2., Wing Commander 3., X-Wing Collectors CD...

Az 1995/4-es PC GURU Inferno compo megfejtése: EPIC

A nyertesek:

SZATMÁRI BÉLA, VÁSÁROSNAMÉNY
SZŰTS ANDRÁS, BUDAPEST
CSÖRFÖLY DÁNIEL, BUDAPEST
DOHOS ÁDÁM, NYÍREGYHÁZA
SZIGETI RÓBERT, BIATORBÁGY
KIS ÁRPÁD, BUDAPEST
MOHI LAJOS, ÓZD
FORIS CSABA, PÁPA
POKA ALADÁR, ZALAEGERSZEG
NAGY GUSZTÁV, BUDAPEST
BELEMÉR GÉZA, OROSHÁZA
PÉTERFY ÁRON, BUDAPEST
SULÁK GERGŐ, BUDAPEST

A nyereményüket, 1-1 db INFERNO DEMO CD-t postán küldjük el.

Minden nyertesnek gratulálunk!

Cordines Computer

1137 BUDAPEST, SZENT ISTVÁN PARK 2.
T/F: 1-401-443 NYITVA: H-CS 9.30 -17.30-IG, P 16.30-IG

CD-ROM archiválás

Válaszd adathordozónak a CD-ROM-ot, amelyen több, mint 400 db 1.44 MB-os floppy disc tartalma fér el !

Viszonteladók jelentkezését is várjuk !

Áraink két hetente változnak, így érdeklődjön telefonon !

Alkatrész árlista :

486 DLC-40 128 k cache	12.800,-
486 alapl. 3VLB, Gr, DX4	12.500,-
Cyrix 486DX2-66 CPU	13.000,-
AMD 486DX4-100 CPU	23.000,-
5.25", 1.2MB Floppy drive	5.600,-
3.5", 1.44MB Floppy drive	3.950,-
Sound Blaster 16 komp.	9.900,-
Creative S. Blaster 16	13.980,-
Gravis Ultra Sound	16.800,-
Gravis Ultra Sound Max	28.000,-
SONY CD-ROM CDU-55E	16.300,-
Panasonic CD-ROM, 2x seb.	16.000,-
IDE+, Vesa	2.350,-
AXION 14" color monitor LR	29.500,-
AXION 14" color mon. LR,NI	31.000,-
AXION 15" color mon. LR,NI	42.000,-
mono SVGA monitor	11.900,-
Cirrus VGA card, VL 1MB	9.998,-
S3 VGA card, VLB, acc.	11.900,-
270 MB HDD, Conner	18.000,-
420 MB HDD, Conner	20.980,-
540 MB HDD, Quantum	24.000,-
850 MB HDD WD	35.996,-
1 MB SIMM	4.400,-
4 MB SIMM, 36 bit	18.000,-
Fax-modem 14400, belső	13.900,-
101 g. billentyű angol/ magyar	2.100,-
Mini toronyház	5.600,-
MS-400 mouse	1.400,-
PC-PC összekötő kábel	596,-
Y tápkábel	380,-
Számítógép-asztal	15.000,-

A fenti árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

Az 1995/3-as PC GURU Microsoft compo megfejtése: MS WORKS For Windows 3.0

A nyertesek:

ifj. Müller György, Bp. Keleti Károly u.
Deli Tamás, Bp. Regős u.
Csikós István, Bp. Fedezék u.
Péter László, Nyíregyháza
Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár

A nyereményüket, 1-1 db Microsoft pulcsit postán küldjük el.

Az 1995/4-es PC GURU Microsoft compo megfejtése: 95 (a WINDOWS '95 nevéből).

A nyertesek:

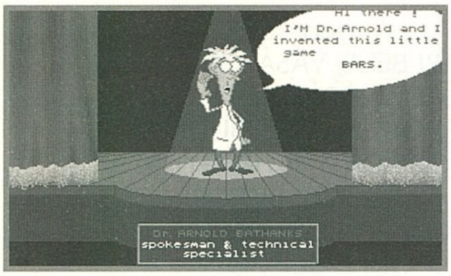
Kövesdi Norbert, Bp. Havanna u. 23
Regényi Sándor, Bp. Ják u. 44/a
Hegedűs Attila, Mosonmagyaróvár
Fenyvesi Tibor, Gyula
Kulcsár László, Berettyóújfalu
Nagy Róbert, Győr Ifjúság krt. 45.
Csáki Attila, Gyula
Molnár Tamás, Szombathely
Bárdosi Zoltán, Székesfehérvár
Horváth Péter, Bp. Zrínyi u. 7.

A nyereményüket, 1-1 db Microsoft Sampler CD-t postán küldjük el.

Minden nyertesnek gratulálunk!

BARS

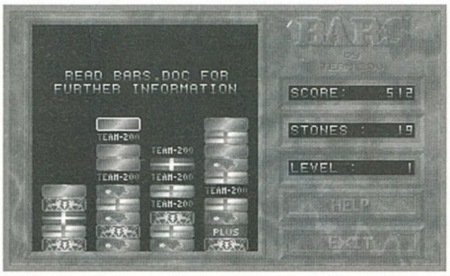
Mostanában alig telik el olyan hónap, hogy ne jelenne meg egy-egy újabb Tetris utánzat. Talán a tavasz lehet az oka, ki tudja. Mindesetre mindegyik játék



ugyanabból a családból származik és mégis mindegyik milyen más. Bars is mutáció, egy Tetris és egy puzzle játék közös jellemzőit hordozza magán.

Csak a négy oszlopra kell koncentrálnunk, de ez is bőven elég. Az egyre növekvő oszlopok különböző jelű, feliratú kockákból épülnek fel. Neked csak azt kell megakadályoznod, hogy valamelyik oszlop el ne érje a plafont. Hogy ezt hogyan is érheted el? Egyszerűen. Enter vagy Space segítségével megfogod a kockát, majd megpróbálod olyan helyre tenni ahol három azonos mintázatú kockára egészítheted ki.

A minták általában valamilyen zászlók, de ezek mellett másféle kockákkal is találkozunk, bonusz, idő, lassító stb. A további, magasabb szintekre akkor kerülünk amikor a táblán látható stones melletti szám elérte a várva várt nulla értéket. Az oszlopok növekedésének sebessége ugyancsak szintfüggő, el sem tudom képzelni, hogy a 36. szinten mekkora is lehet.



A játék során igen tetszet pár poén, a legjobb az volt amikor fejre állt az egész játéktér. Zenéje (SB.) és grafikája (VGA.) elég középszintű, de játszhatósága igen klassz.

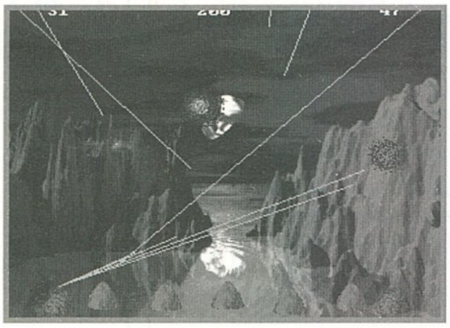
BOOM!

Ez most nem ijesztgetés volt, hanem David Michael Bond játéka. Gondolom annak idején anno 1980-ban igen tetszett neki a Missile Command című game.

Hogy ezt honnan veszem? BooM! a megmondhatója. Az „idősebb" korosztály biztos emlékszik a fent említett csúcs C64, Spectrum játékra. De sajnos elmúltak a régi szép évek, és immár 386, VGA, mouse és SB. kell e játék futtatásához. Mindezért 18 szintet BooM-olhatsz végig.

A játék képei, hangeffektjei elég tűrhetőre sikerültek. Egyes szintek, játékmenetek célja abból áll, hogy meg kell védened a bázist vagy a földet az ellenséges támadástól.

A feléd tartó vonalak jelképezik a támadást, lövést, rakétát, lézert vagy aminek akarod. Saját fegyvereddel ezeket kell megállítanod. Ez úgy érhető el, hogy eléjük durrantasz egyet.



Ha netán a vonal közepét találod el, akkor az csak fél siker, mivel a két részre szakított ellenfél tovább nyomul előre. Sajnos elég nehézre sikerült a játék, ráadásul többnyire igen nehézkes és iszonyú lassú az egér kezelés.

Kárpótlásul régi szép emlékeket idéz fel a játék „de jó is volt régen". Bonuszként a szerző mellékeli a teljes C forrást, plusz a .doc fájlban elolvashatod milyen switch-csel lehet még startolni.

DAS ERBE I.

Újabb igen érdekes kalandjátékra találtam. Sajnos mint a neve is mutatja a program német, így inkább e nyelvet valamennyire ismerő játékosoknak ajánlom.

A szöveges rész nem sok, a stílusa inkább a vedd fel és használd máshol logikára alapszik. Fejtörőkben, logikai feladványokban bővelkedik, mégis egy-két órai játékkal a végére érhet még egy kezdő kalandjátékos is.

A program két lemezes, VGA, SB, és mouse mellett 1Mb RAM szükséges a futtatásához. A főhős vezérlése, vagyis a különféle utasítások végrehajtása a lenti ikonokkal lehetséges. Ezek a néz, használ, nyit, megy, olvas, fog, a nélkülözhetetlen save/load stb. A bal oldali inventory, tárgyak ablakban manipulálhatunk a nálunk levő csecsebecsékkel.

Az egysoros ún. kommunikációs ablakban különféle üzeneteket kapunk pl. „nem tudod kinyitni az ajtót". Nos ennyit a játék kezeléséről, lássuk a történetet. A program napjainkban játszódik, és egy divatos de mindenkit érintő témával a környezetvédelemmel foglalkozik.

Kezdésnél a házunk előtt találjuk magunkat ahova mindjárt be is mehetünk, de a későbbiek során más helyekre is eljutunk. Pár jó tanács, lehetőleg mindent nézz meg, bejutva a házba feltétlen menj fel az emeletre és kapcsold be a számítógépet.

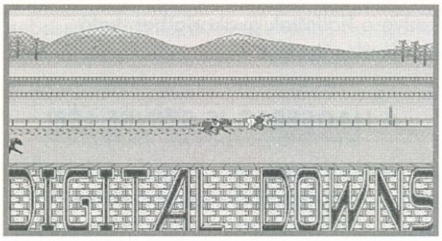
Ha nagyon elakadtál megnézheted a programban található .LBM képeket amik igen sok segítséget adnak. Ennyi lenne kutyafuttában erről az érdekes és szerintem nagyon jó kalandjátékról, ha éppen kaland-hiányban szenvedsz érdemes beszerezni.

A program második része is megjelent, így aki megszerette akár egyből folytathatja is. Természetesen van Amiga verziója de ezt még a legnagyobb bánatomra nem tudtam felhajtani, aki hallja adja tovább.

DIGITAL DOWNS

Manci! Manci! Kiabálja egy sportzakós ember, kezében a Turf legújabb száma. Majd haját szaggatva „virsli" üvöltéssel tépi szét a másik kezében lévő „világmegváltó" cetliket. Amint körbe pillant megdöbbenve veszi észre, hogy körülötte pár száz ember igen csak hasonló módszerekkel adott túl a napi pénz adagján.

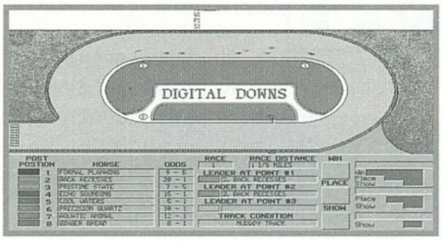
Sebaj, ha már elfogyott az utolsó pénzmagja nem maradt más hátra mint hogy betöltse Digital Downs című



programot az otthoni számítógépébe, s újra élvezze a verseny ízét.

Ezt egyébként mindenki megteheti amennyiben min. 386, 1Mb RAM, EGA/SVGA, mouse és eszközökkel rendelkezik. Ezzel el is mondtam a program lényegét, magyarul egy lóverseny szimulátor. Végre nem csak addig játszhatsz míg a zsebed valóban totál üres lesz.

Az sem mellékes, hogy a versenyek után a futamot akárhányszor újra megnézheted. Néhány észrevétel a programról. Soha nem lehet tudni melyik ló is a favorit, mivel semmiféle előzetes támpont nem áll a rendelkezésre.

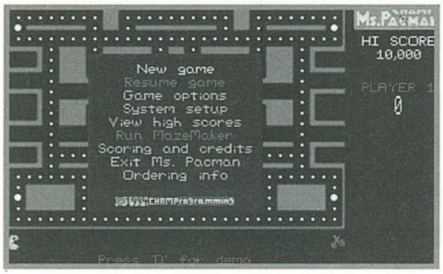


Minimális segítséget jelent, hogy milyen arányban fogadják el a tétet. De így is hamar túl lehet adni pár száz dolláron. Manci! Manci! Ez a dög már megint holt utolsó. Talán a 10$-os regisztrált verziónál jobb eséllyel lehetne fogadni.

A program nem rossz, de azért ráférne némi javítgatás. A témát nem ismerő kezdő fogadónak azért megteszi. Manci! Manci! Ehhh.

CHAMP MS.PACMAN V1.1

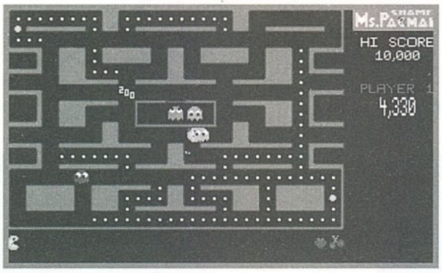
A sok-sok Pacman közül e hónapban ez a pici mindössze 200 kB-os program került épp a kezembe. Vesztére. Nyolc pályáját viszonylag hamar az enyészet útjára küldtem.



A csöpp játék jellemzői a 386, 1Mb RAM, VGA, SB, regisztrált verziónál plusz 4 special pálya. A lényeg, hogy többen is játszhatunk (Gravis Game pad). Pályákat, szinteket gyümölcsökről nevezték el, pear, banana, cherry, starwberry, stb.

Semmiféle extra dologra ne számítson az aki elindítja a játékot, de a szerzőnek nem is ez volt a célja.

Pici, jó és lehetőleg minél régebbi témájú programokat akar újra írni. A Champ sorozat további részei a Champ Astreoids, Champ Defender, Champ Donkey Kong, Champ Galaga, Champ Missile Command és a Camp Centipede lesznek.



Kíváncsian várom a folytatásokat, természetesen ha elfogadhatóra sikerülnek lesz még Champ a SW. oldalakon.

STELLAR DEFENCE II

Egy kicsit késik a Stardust PC-s verziója ezért aki nem tud tovább várni, vagy igen megszerette ezt a játékstílust annak előzetesként a figyelmébe ajánlom a Stellart.

Itt is felülnézetből láthatjuk űrhajónkat és persze az ellenséget is. Ezenkívül számtalan animált meteor is akadályozza a szint teljesítését.

Eme örömteli pillanat akkor következik be, ha az utolsó ellenfelet is kilőttük. Keresésüket segíti a lent látható indikátor, mellette életeink száma (3), fegyver töltése, energiánk és a rakétáink szám adatai olvashatóak. A pénz szerzése is gondot kell fordítani, mivel a szintek végén némi tuningolási lehetőség is adódik.

Űrhajónk irányítása nem nehéz, ellenben a meteoroknak elég szép a sebességük, jó lesz vigyázni rájuk. A pajzs és rakéta használata csak a végső esetben javasolt. Tüzelni pedig egyfolytában célszerű.

Minimális konfigurációja 286, 1Mb RAM, VGA, SB. A játék elején bejelentkező menüből kiválasztható, illetve megnézhető a story, valamint itt eszközölhető a korrekt hardver setup.

Mivel csak VGA így egy „picit" pixeles akárcsak a Stardust preview. Hangeffektje, zenéje a még elmegy kategóriába tartozik. Regisztrációs díja 20$ amihez 200 level, 60 újabb űrhajó és pár segítség jár a titkos pályák megtalálásához.

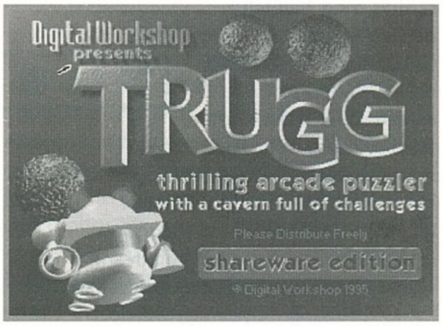
Hogy a föld megmenekül e? Nos ez már csak rajtad múlik.

TRUGG V1.0

Ha lenne olyan, hogy hónap Shareware játéka akkor én a Trugg-ra voksolnék. Stílusa arcade puzzle game, aminek főszereplője egy kis robot, ez egyébként szakszóval fully-rendered 3D graphics.

Emellett a program főbb jellemzői, igen kellemes soundtrack, szép képek, és a cool ötlet. Nos maga a játék témája ismert, ilyen volt pl. a Robots is. Cselekvésünket csak egy cél irányítja: kijutni a pályáról.

Ezt csak akkor tehető meg, ha már összeszedted az összes gyémántot. A csillogó ékkövek megszerzését néha igen nehezen, furmányos logikával lehet csak elérni.



A játéktéren található bombák segítsége nélkül nem is lehetséges. A bombák csak akkor robbannak fel, ha megfelelő magasságból lököd le őket.

Azt nem is kellene mondani, hogy ilyenkor ajánlatos megtartani a tisztes távolságot.

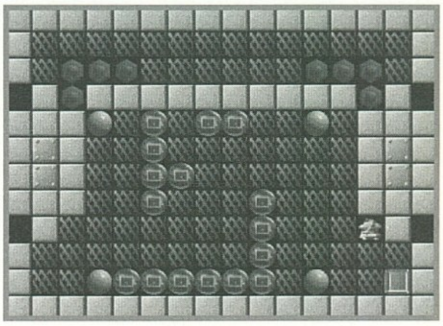
A bombák leejtésének sorrendje no és persze a célpontok pontos kiválasztása határozza meg sikerül e teljesítened a pályát. Ha elrontottad sebaj, ESC billentyűvel bármikor és akárhányszor újra kezdheted a pályát.

Regisztrált verzióhoz tartozik a 60 new levels és level editor, utóbbi igen hasznos annak aki már végig játszotta.

Mindezekhez szükségeltetik min. 386, 1MB ,VGA, SB. A szerzők emellett gondoltak a különböző korosztályokra is a Trugg Junior és a Trugg Fans verziókkal.

Nagyon ötletes, gondolkodtató játék.

Angler



„NEM MIND ARANY AMI FÉNYLIK!"

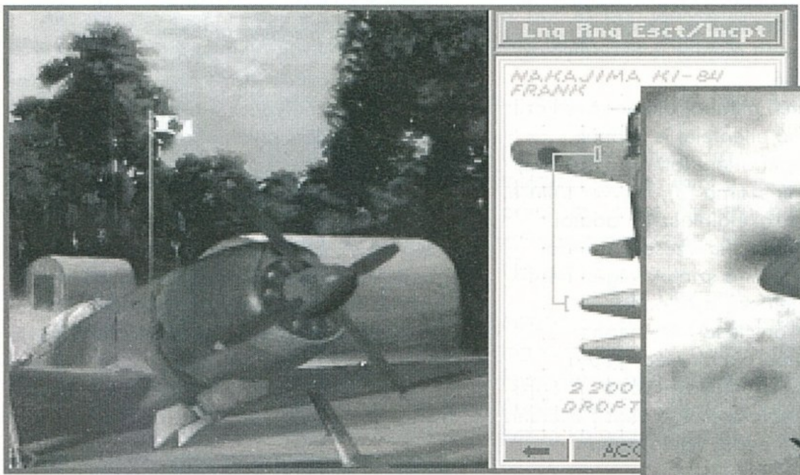
Meg kell vallanom szinte rosszindulatba hajló szkepticizmussal vettem nagyítóm alá az általam klasszikusként elkönyvelt Microprose alkotás „ARANY" kiadását, hiszen az elmúlt időszak keserű csalódásai megtanítottak arra, hogy még a színvonalas produkcióikról híres cégek is képesek szánalmas, az CD-ROM adta plusz lehetőségeket durván figyelmen kívül hagyó, fércművek – mint a kiábrándító X-WING Collection – megjelentetésére.

A helyzet első pillantásra a PAW esetében sem tűnt túl bíztatónak, hiszen a telepítés máris a Windows futtatását szabta meg feltételül, ami viszont rögtön baljós érzésekkel töltött el, hiszen lelki szemeim előtt azonnal felvillant a nem egy hasonló esetben megjelenő „GENERAL PROTECTION FAULT" üzenetről felvilágosító tábla. Most azonban kivételesen kellemes meglepetésben részesültem, mert a mindenfajta elképzelt kellemetlenség helyett egy hordozó szürkén csillogó folyosóján találtam magam.

REPÜLŐ KIKÉPZÉS A'LA CD-ROM

Az innen nyíló két helyiségben találtak pedig azonnal eloszlatták borús hangulatomat. A BRIEFING ROOM feliratú ajtó mögött egy jól felszerelt irattár tárult elém, ahol egy tipikusan amerikai angolt beszélő narrátor elfogadható részletességgel ismertette a fontosabb hajó-osztályokat, géptípusokat és még a hadszíntér prominens parancsnokainak viselt dolgairól is ejtett néhány szót. Résztvehettem egy, a csendes-óceáni háború eseményeit felidéző dokumentumfilm vetítésén, megtekinthettem a fontosabb hadműveleti térképeket és csemegézhettem néhány korabeli fotón is. Megjegyzem, kiváló ötletnek tartom a szimuláció 3D-s világának esetenkénti fekete-fehér mozgófilmformában való visszajátszását, hiszen ekkor döbbenünk csak rá igazán, hogy mennyi hasonlóság van ezek és az eredeti felvételek között.

A FLIGHT SCHOOL ajtaján belépve pedig a katonai repülés néhány fontosabb fogásának elméleti kivitelezése sajátítható el. Lesz itt szó felszállásról és landolásról, zuhanóbombázásról és géppuskázásról, de azok sem távoznak üres fejjel, kiknek épp a sikeres torpedóvetés okozott álmatlan éjszakákat. Természetesen az oktatás itt is élvezhető vizuális és verbális segítséggel történik. Az előadásokat követően pedig biztosíthatom, hogy minden érdeklődőnek megjön a kedve a hallottak gyakorlatban való kipróbálásához!



A HADSEREG IS SZÍNRE LÉP!

A hullámok hátán hánykolódó hordozók kerozintól bűzlő fedélzeteit felváltja a dzsungelek moszkitókkal és betegségekkel tarkított fülledt világa, hiszen a Fülöp-szigeteki és új-guinea-i hadműveletek már nemcsak a haditengerészeti légierők számára jelentettek bevetéseket. Itt a kitűnő alkalom, hogy végre a két szembenálló fél szárazföldi légiereje (AMERICAN ARMY/JAPANESE ARMY) is bebizonyítsa, nem hiába emészti fel az adófizetők pénzét. Ennek megfelelően, a PAW GOLD az érdemrendeket és titulusokat halmozó pilóták – valamint már a légilövészek! – számára új karrier lehetőséget, a független küldetéseket kedvelőknek (FLY SINGLE MISSION) pedig 300 új bevetést ígér.

NÉHÁNY INNOVÁCIÓ

Ellentétben más hasonló kiadványokkal, a PAW nemcsak a repülhető missziók számában jelent pluszt a lemezes változatoktól, hanem más, a szimuláció élvezhetőségét fokozó változtatásokat is tartalmaz.

Új lehetőségekkel bővült a repülés valószerűségének beállítása. Beállítható a hajtóművek által kifejtett forgatónyomaték (TORQUE), a motorok felgyulladhatnak, ha huzamos időn át max. teljesítményen működnek (OVERHEAT), kikapcsolható a dugóhúzóba esés (SPINS), viszont a prolongált zuhanórepülés esetén, a biztonságos sebességhatárt átlépő gépek végzetes strukturális sérüléseket szenvedhetnek. A szimuláció figyelemmel kíséri a mélyrepülés során fokozott

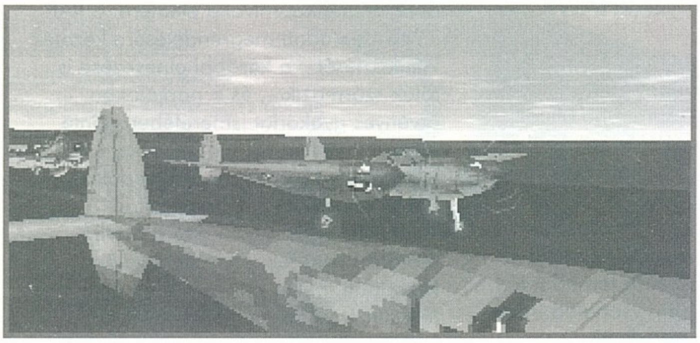
sebességnél fellépő légellenállás hatását a kormányszervekre, ezért ilyen esetekben ezek mozgatása – és reakciója – nehézkesebb lesz.

A torpedók működésképtelenné vállnak, ha túl magasról vagy túl nagy sebességnél kerülnek leoldásra, a hordozón elhelyezett fékező kábelek pedig a valóságnak megfelelően, csak a hajó fedélzetének tat harmadában lassítják a landoló gépet. Ha semmi remény nincs a hordozó vagy a szárazföld elérésére és a magasság is kevés a kiugráshoz, nincs más lehetőség mint a vízreszállás.

Ennek bevált módja a gép 50 ft alatti magasságban való átejtése. Sikeres landolás esetén a túlélés esélyei azonosak az ejtőernyővel való kiugrásával.

Az első bevetések ízlelgetésekor, okulási szempontból ajánlatos a robotpilóta irányítása alatt végignézni a problémásabb küldetéseket.

TRAINING módban repülve a computer nemcsak a felszállást, útvonal –



és kötelékrepülést vállalja magára, de elvégzi a zuhanóbombázást, torpedótámadást és a leszállást is!

Más szimulációkból már jól ismert az ún. „PADLOCK" nézet, mely lehetővé teszi a legközelebbi gép mozgásának folyamatos szemmeltartását. A PAW esetében ez a „J" billentyű megnyomásával érhető el abban az esetben, ha éppen a Virtuális Pilótafülkében vagyunk. Szintén a légtér megfigyelést kívánja elősegíteni a „Z" gomb aktiválása, mely a műszerekről 45°-os felpillantást eredményez.

Azonnal fel fog tűnni, hogy japán gépekkel repülve nem hallhatók a kötelék pilótáinak üzenetei és figyelmeztetései. Ennek oka abban keresendő, hogy bármilyen hihetetlenül is hangzik, a plusz súlyuk miatt, a japán gépekben csak ritkán volt kommunikációs berendezés.

Bizonyára sok bosszúságot fog okozni azon értékelési rendszer, miszerint azt a pilótát illeti a légi győzelem, aki a komolyabb sérülést okozta áldozatán. Tehát elképzelhető, hogy nem minket illet majd az elismerés, annak ellenére, hogy mi adtuk le a kegyelemdöfést jelentő sorozatot. Ha a hordozó-ütközetek (CARRIER BATTLES) során, a küzdelmet a feladat teljesítése előtt feladjuk, a számítógép döntésünktől függetlenül végrehajtja a kitűzött támadást, a mesterséges intelligenciára bízva a csata kimenetelét.

A Task Force 1942-ben tapasztaltakhoz hasonlóan most már PAW-ban is vívhatnak a felszíni flották tűzpárbajokat, de ezeket különösebben nem befolyásolhatjuk. Azon esetekben, ha egy súlyosan sérült hajó lassú sebessége az egész köteléket veszélybe sodorhatja, érdemes megszabadulni a problémás egységtől. Ilyen esetekben alkalmazandó az önsüllyesztés (SCUTTLE).

Végül nagy örömmel tapasztalhattam, hogy sikerült megoldást találni a zene és hang FX-ek terén mutatkozó hiányosságokra is. Az első változattól eltérően, ahol vagy zene vagy FX volt, végre külön lehet kijelölni Wave-table kártyát az aláfestésre, míg a motorzúgás és géppuskaropogás legrosszabb esetben a jó öreg Blasteren keresztül hallgatható.

FRANK ÉS A VADLOVAK

Az amerikai 14. AAF és a japán Birodalmi Légihadtestek pilótái számára sértő inzultus lenne azt feltételezni, hogy a szembenálló felek haditengerészeti légierejének manínkék ill. sirályszürke harci gépei voltak a csendes-óceáni légiháború kizárólagos főszereplői.

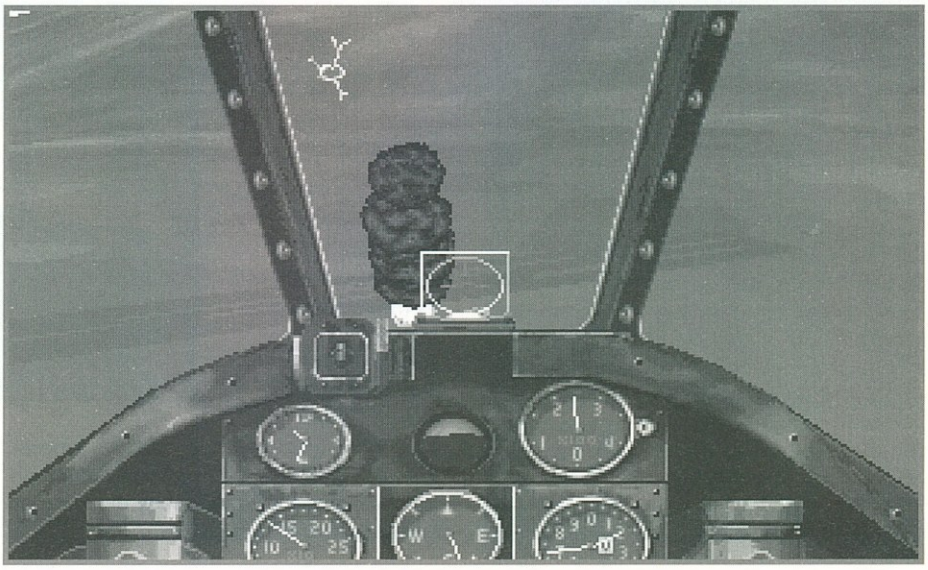
Valótlant állítanánk, hiszen az őserdők tisztásain kialakított bázisokon állomásozó repülőszázadoknak nemcsak az ellenséges kötelékekkel kellett szembeszállniuk, hanem gyakran különféle betegségekkel és az európai gondolkodással elfogadhatatlan helyi szokásokkal is szembe kellett nézniük. Bár a szárazföld felett vívott légiharcok, egy-egy különleges eseménytől eltekintve közel sem részesültek

oly mértékű publicitásban mint az öt nagy hordozó-ütközet, mégis szerepük minden kétséget kizáróan nagy jelentőséggel bírt a háború kimenetelének meghatározásában, ezért hibát követnénk el, ha felületesen átlépnénk a dzsungelek kifutóiról harcba induló gépek felett.

A hat egyszemélyes vadászgép kiértékelésekor azonnal nyilvánvalóvá válik a szövetséges gépek hátrányos helyzete, hiszen az újabb tervezésű japán ellenfeleik nemcsak mozgékonyabbak lettek, de tűzerejük is félelmetes mértékűvé fokozódott.

Érdemes megfigyelni a harcok során szerzett tapasztalatok gyakorlati megvalósítását a Zero-t követő generáció gépeiben, a pilóták védelmét szolgáló elkésett intézkedéseket és azt, miként módosult a harcigépek fedélzeti fegyverzete az offenzív, illetve defenzív harcmodor tükrében. Míg a nagy kötelékekben támadó B-17, B-24 és főleg B-29-esek elleni harc szükségessé tette a nagy kaliberű – de kisebb tűzgyorsaságú – gépágyúk számának növelését a japán típusokon, addig a mindinkább vadászgépek ellen harcoló amerikai gépek megtartották 50-es géppuskáikat, melyek 750 lövés/perc-cel jobb esély biztosítottak a célpont eltalálására.

Szintén jól érezhető a gyártelepek és szerelőüzemek bombázásának hatása is, mely a termelékenység csökkenését, az alkatrész utánpótlások szakadozottságát és nem utolsósorban a minőségi ellenőrzés színvonalának drasztikus visszaesését eredményezte. Ez a három tényező lényegében csökkentette a különben kiváló gépek hadrafoghatóságát, egyben gátolva a más körülmények között sorsfordító,

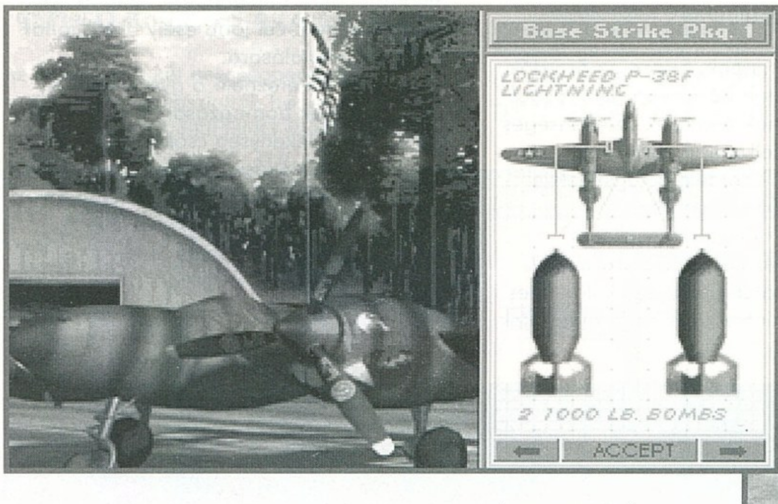


legkorszerűbb típusok nagyobb számban történő bevethetőségét is.

LOCKHEED P-38F LIGHTNING

Az egy nagy-hatótávolságú elfogóvadászgép létrehozására kiírt pályázatra létrehozott XP-38 prototípus volt a Lockheed cég első, kifejezetten katonai célokra tervezett repülőgépe, mely rendhagyó kialakításából fakadóan, megjelenése pillanatában számos innovatív megoldást hordozott magában. Ez a két törzsű masina, mely nevét a RAF-nál eltöltött rövid szolgálat alatt kapta, a fedélzeti fegyvereinek elhelyezéséből adódóan kifejezetten stabil tüzelő platform volt, és egyedi kipufogórendszerének köszönhetően kétség kívül a háború leghalkabb vadászgépének tekinthető.

Bár a P-38 egy repülési hibákat megbocsátó, nyúzást jól tűrő típus hírében állt, lomha orsózó képessége érezhetően korlátozta a fordulóharcban nyújtott teljesítményét, így annak ellenére, hogy nagy-hatótávolságú elfogóvadászként elért eredményei megkérdőjelezhetetlenek, legnagyobb sikereit vadászbombázóként könyvelhette el. Mindazonáltal pilótái körében közkedvelt gépnek számított, hiszen számos más típus jó tulajdonságainak ötvözete volt és gyengébb manőverező képességét jelentős



hatósugarával, megbízhatóságával és sokrétű alkalmazhatóságával ellensúlyozta.

Végül is ez volt a szövetségesek legtöbb ellenséges gép lelövésével büszkélkedhető típusa.

Az „F” variáns volt az első félszárnyak alatti pilonokkal ellátott altípus, mely a Lightning-et optimális géppé tette a csendes-óceáni hadszíntéri alkalmazásra, hiszen az üzemanyag kapacitás élet és halál ura volt a dzsungelek feletti maratoni bevetések során. Azonban a PAW-ban tapasztaltakkal ellentétben, a 2db 20mm gépágyú helyett valójában csak eggyel volt felszerelve. Nevükhöz fűződik a háború egyik legnevezetesebb bevetése is, hiszen 1943 április 13-án, a Guadalcanal-i Henderson Field-ről felszálló P-38-asok közel ezer kilométert megtéve, a Salamon-szigetek felett elfogták és lelőtték a Yamamoto admirálist szállító G4M 'Betty' bombázót.

CURTISS P-40F WARHAWK

Ezt a sokak által vitatott típust, mely a P-51 és a P-47 után, az AAF harmadik legnagyobb szériában hadrendbe állított gépe volt, legalább annyi áldozat repülte, mint ahány hős ült tágas fülkéjében. Bár a Pearl Harbor-i támadást követő hónapokban az AAF legjobb vadászának számított – a Wheeler Field-ről felszálló kevés P-40 egyike négy japán támadót lőtt le –, soha sem tartozott az élvonalba, mert a kortárs gépekhez képest kisebb teljesítményű és lomhább manőverező képességű volt, a légiharc kimenetele elsősorban a pilóta képességeitől függött.

Más szemszögből viszont robosztus felépítésű, kevés karbantartást igénylő és megbízható gép hírében állt, mely súlyos sérülés esetén is repülőképes maradt. Talán pont ezzel magyarázható, hogy a szövetségesek '44 végéig több hadszíntéren szolgálatban tartották annak ellenére, hogy akkora már teljesen elavultnak számított.

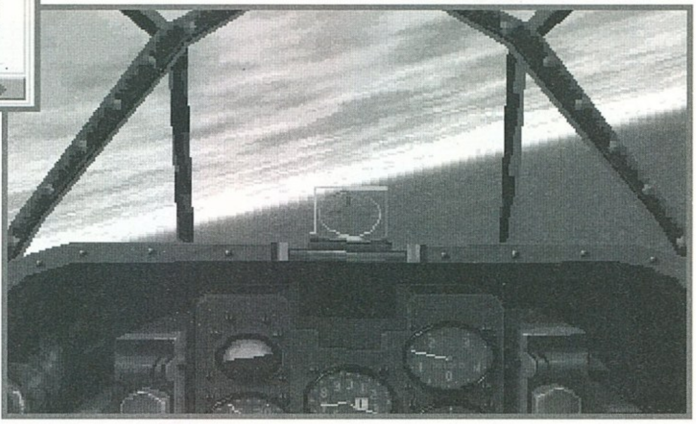
A Warhawk-kal merészség volt fordulóharcba keveredni már a Zero kategóriájú vadászokkal is, ezért elsősorban vadászbombázóként, felszíni csapatok támogatására alkalmazták.

A P-40 a Kínában harcoló Chennault tábornok irányítása alatt álló, amerikai önkéntesekből alakult Flying Tigers alakulat cápafogú paripájaként került a katonai repülés halhatatlanjai közé, hiszen a '41 december 18. és '42 július 4. közötti időszakban a század 286 bizonyított légi győzelmet aratott csupán kilenc pilóta elvesztése ellenében.

NORTH AMERICAN P-51B MUSTANG

A más szimulációkból már jól ismert kiváló vadászgép születését több különlegesség is övezi. Amerikai mivolta ellenére, a RAF 1940-ben adott megrendelésére kezdték kifejlesztését – a későbbi elnevezése is tőlük származik –, és a napjainkba érvényes gyakorlat ismeretében szinte elképzelhetetlennek tűnhet, hogy a tervezés kezdete és a prototípus első repülése között mindössze 117 nap telt el.

A P-51 igaz tündöklése a Merlin motorral való felszerelését követően kezdődött, mikor átlagon felüli általános teljesítménye szempillantás alatt a legkiemelkedőbb típusok közé repítette. Bár a „B” altípus viselkedése a közismert és kifinomultabb „D”-hez képest rosszindulatúbbnak volt tekinthető és a gép oldalirányú instabilitásából fakadóan a repülése is több figyelmet igényelt, a zárt – és ezáltal korlátozott hátsó kilátást biztosító – kabintetővel készült Mustang, a fordulóharc és a hatótávolság terén egyaránt kiemelkedő teljesítményt nyújtott. Annak ellenére, hogy a PAW-ban ez a szövetségesek legpotensebb szárazföldi vadászgépe, a teljes terheléssel történő felszállás (két póttank) komoly kihívást



jelent, hiszen a hosszú nekifutás alatt a gép hajlamos a hirtelen oldalra sodródásra.

KAWASAKI KI-61 HIEN „TONY"

Ez a kiváló vadász, mely a '42 elejétől a japán szárazföldi légierő igáslovaként végigharcolta a háborút, radikális elrugaszkodást jelentett a tervezőirodák által addig képviselt irányvonalaktól. A japán gépeknél kuriózumnak számító, a német DB 601A licensze alapján gyártott folyadékhűtéses, soros motorja, páncél védett pilótafülkéje és üzemanyagtartályai elősegítették a szövetségesek azon hiedelmének szertefoszlását, miszerint a japán gépek képtelenek voltak komolyabb sérülések elviselésére. A zuhanó repülésben rendkívül gyors és megdöbbentően szűk fordulókra képes „Fecske" a Mustangok és Hellcatok megjelenéséig felülmúlt minden más szövetséges típust. Légiharc esetén a nagysebességű, üsd és fuss taktika alkalmazásával viszont elkerülhető a szövetséges gépek számára hátrányos fordulóharc.

A Tony Ki-100 elnevezésű változata, melyet a soros motorok hiányának áthidalására, egy Mitsubishi Ha-112-es 1500 Le-s csillagmotorral szereltek fel, a mérnökök megdöbbenésére olyannyira felülmúlta soros motoros elődjének teljesítményét, hogy méltán tekinthető a legjobb kis szériában készült japán vadászgépnek.

Az egyik Ki-100-okkal felszerelt alakulat Okinava feletti első bevetése során csupán(!) 14 Hellcatot lőtt le saját veszteség nélkül.

KAWANISHI N1K2-J SHIDEN „GEORGE"

Az N1K1 „Rex" úszótalpas vadászgép tovább fejlesztésének eredményeként létrehozott, a PAW-ban helytelenül N1K1-J-ként emlegetett N1K2-J-n, már sikeres megoldást találtak a rendhagyó előd örökségéből fakadó két fő problémára. Változtatásokat hajtottak végre sárkánynak a pilóta látóterét jelentősen korlátozó középszárnyas elrendezésén, ami pedig lehetővé tette a nagy átmérőjű légcsavar által megkövetelt hosszú futómű szárak megrövidítését. Ezen utóbbi lépés következtében garantáltan megszűntek az N1K1-J esetében oly gyakori fel- és leszállásoknál bekövetkező balesetek. Az immár konstrukciós hibáktól mentes, nagy sebességű és kitűnő fordulékonyságú, öntömítő üzemanyagtankokkal és páncélzattal felszerelt típust, a négy 20 mm gépágyújának tűzereje tette félelmetes ellenféllé. Azonban a Luftwaffe számos kiemelkedő típusához hasonlóan, a George is túl későn, túl kis számban áll rendelkezésre ahhoz, hogy érdemlegesen tudta volna befolyásolni a háború kimenetelét.

NAKAJIMA KI-84 HAYATE „FRANK"

Az '44 áprilisától hadrendbe állított típus, a háború legpotensebb nagyszériában legyártott japán típusa volt, mely végre ötvözte a háborús évek tapasztalatait. Az áramvonalas, kellően strapabíró, jó páncélvédettséggel és nagy tűzerővel rendelkező gép, japán típushoz képest addig elképzelhetetlennek hitt sérülések elviselésére volt képes.

Emelkedésben és fordulóharcban pedig gyakorlatilag felülmúlta minden szövetséges ellenfelét. Egy zsákmányolt Ki-84-Ia, a berepülések során könnyűszerrel kimanőverezte az akkor legfejlettebbnek számító P-47N és P-51H típusokat. A minden szempontból kimagasló teljesítményt nyújtó Frank nem feledtette a szövetségesekkel, hogy bár Japán egy vesztes háborúban harcol, a legyőzetéstől még messze áll.

BOMBATÁMADÁS TELEFONON KERESZTÜL

A PAW szintén új szolgáltatása a modem ill. direkt összeköttetési lehetőség – egészen 28.8 baud ig – mely némi változatosságot csempész a mesterséges intelligenciával vívott harc egyhangúságába. A sikeres kapcsolatfelvételt követően demonstrálhatjuk ászhoz méltó trükkjeinket a mit sem sejtő barátunk bosszantására (HEAD-TO-HEAD), de közösen felvehetjük a küzdelmet a mindig gonosz, viszont sajnos ritkán ostoba ellenséggel is (COOPERATIVE). A két gép közötti kommunikáció az (') billentyű megnyomásával megjeleníthető ablak segítségével történik, míg az F1–F10 billentyűk aktiválása előre meghatározott üzenetek forgalmazását eredményezi. Ezek alap állapotban angolul vannak, azonban a MESSAGES.TXT file módosításával tetszés szerint megváltoztathatók.

Mint általában minden élvezetes dolog esetében, sajnos itt is van néhány megszorítás. Repülés közben nem jeleníthető meg a fedélzeti térkép, hiszen ez felfedné a másik játékos pozícióját és nem vehetők igénybe az idő múlásának gyorsítását, ill. lassítását engedélyező funkciók sem. De hogy ne kelljen valós időben átrepülni Új-Guinea felett, a PAW szerencsére kétszáz kifejezetten Head-to-Head küzdelmekhez tervezett küldetést is tartalmaz.

Végül néhány kiegészítés. A kiadványt meglepően kellemesnek találom és talán még attól sem riadok vissza, hogy én is szert tegyek egy példányra. Ez pedig a mai időkben jelenthet valamit! Mindazok, akik nem rendelkeznek CD meghajtóval, vagy éppen ők is költségvetési gondokkal küzdenek, az új küldetéseket lemezen, az 1942 THE PACIFIC AIR WAR SCENARIO néven is beszerezhetik.

Most pedig már csak azt szeretném megtudni, vajon kinek az életét könnyíti meg az, hogy a hangkártyákat kizárólag a Windows alatt futó programmal lehet beállítani???

Sorell

MINDSCAPE

A sorozatunkat most egy olyan kiadó bemutatásával folytatjuk, amely nem mostanában kezdte el a szakmát. A Mindscape az egyike azoknak a cégeknek, akik a kezdet kezdetén ott voltak a játékkiadók között. Még Amigás koromból emlékszem a csíkos bemutató-képernyőjükre, amikor megláttam rögtön tudtam, hogy érdemes foglalkozni azzal a programmal, mivel szinte mindegyik anyaguk az átlagnál jóval színvonalasabb volt.

A kilencvenes évek közepére azonban a kiéleződött versenyben nekik is váltaniuk kellett. Összegyűjtöttek egy halom minőségi játékfejlesztőt és jobbára azok produkcióit forgalmazták. Elég csak két nagy nevet megemlítenem: az SSI és a Cryo. Mindkét cég jelentetett meg tavaly játékokat és ezt a Mindscape bonyolította le. A következő néhány oldalon a Mindscape idei kínálatából fogunk csemegézni. Ezt elnézve nem nagyon fogunk unatkozni ebben az évben sem a hosszú őszi estéken, reggeleken, délutánokon és a nap bármely szakában. Az egyik legérdekesebb kísérletük egy verekedős játék lesz. Megszállott Mortal Kombat hívő lévén elég szkeptikusan fogadom azt az állításukat, miszerint A Warriors le fogja taszítani a trónjáról a királyt.

Emlékszem ugyanezt mondta a Mirage képviselője is a Rise of the Robots bemutatójánál és tessék mi lett belőle. A grafika itt is nagyfelbontású, ami kétségessé teszi a megfelelő futást normál gépeken. 11 különböző karakter, egy halom speciális mozgás, különféle fegyverek teszik felejthetetlenné a csatákat. A Virtual Fighter-ben már megszokott 3D mozgás lesz erre a verekedős játékra is jellemző, legalábbis a tervek szerint. A legfőbb érdekesség az lesz, hogy a figurák nem poligonokból lesznek összeállítva, hanem pontokból. E technika segítségével már sokkal élethűbb szereplőket irányíthatunk. Természetesen a rejtett karakterek sem maradhattak ki, bizonyos esetekben előjöhet egy törpe, baseball játékos vagy akár egy Playboy nyuszi.

Meglepetésekben tehát nem fogunk hiányt szenvedni, de azt erősen kétlem hogy komolyan meg tudná szorítani a Mortal második részét.

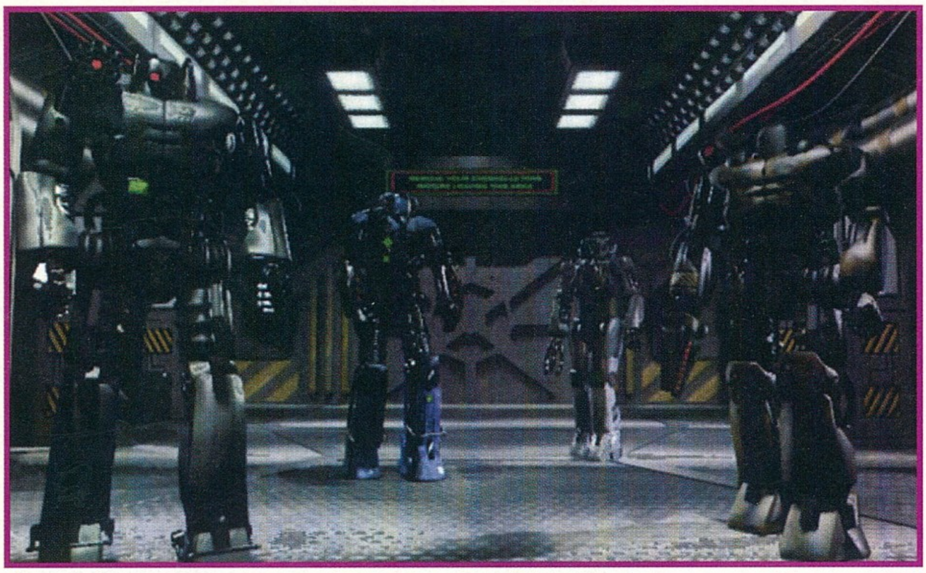
A francia nemzetiségű Cryo csapat már beírta magát a játékkészítők történelemkönyvébe a MegaRace, Dragon Lore és a Lost Eden produkcióikkal. A csapat jelenleg két új project-en dolgozik, melyek az év végén fogják lázba hozni a vérbeli játékosokat. Engem személy szerint az egyik izgat igazán, egy gyönyörű kalandjáték. A program neve a tervek szerint Aliens The Comic Book Adventure lesz.

A népszerű Aliens világban játszódik a történet, tehát nem nagyon fogunk unatkozni. Négy űrhajós egyikét fogjuk játszani, akik egy kimerítő expedíció után visszatérőben vannak a Földre. A hibernáció fagyos csendjét egyszer csak a vészjelző vijjogása töri meg.

Egy távoli bolygóról S.O.S. jelzést fog a hajó számítógépe, s ezért ébreszti fel a négy kozmonautát. Persze csak később derül ki, hogy nem egyszerű segélykérésről van szó. Egy kísérleti telepen gonosz tudósok fertelmes kísérleteket végeztek az idegenekkel. A telepeseket keresztezték a szörnyekkel és megfigyelték a leszármazottakat. Egy szerencsétlen férj nem igazán tudta megemészteni, hogy a feleségét kísérleti nyúlnak nézték, ezért elhatározta, hogy szabadon ereszti az idegeneket. A többit már el lehet képzelni...

A programozók elmondása szerint nem egy szimpla kalandjáték elkészítése volt a céluk. Mit is kell csinálni egy átlag adventure játékban? Fel kell venni minden tárgyat ami az utunkba kerül és ha olyan helyre kerülünk ahonnan nem tudunk továbbjutni, akkor végigpróbáljuk az összes tárgyunkat.

Ezzel szöges ellentétben áll az Aliens logikája. Itt csak akkor vehetjük fel a tárgyakat amikor ténylegesen szükségünk



van rá. Az alkotók célja között szerepel még az is, hogy bárki végigjátszhassa az Alien-t.

Nem kell vérbeli profinak lenni a végigvitelhez, bárki képes lehet könnyedén megcsinálni akár néhány nap alatt is. Ennek ellensúlyozására csak fokozatosan adagolják a meglepetéseket. Ahogy előrébb jutunk a történetben, annál jobb lesz a játék. Szebb animációk, atmoszférikus zene és egy csomó minden fogja meglepni még a játék végén tartó gamer-t is. Az érdekességek közé tartozik még az általunk irányítható robot is, ami jó szolgálatot fog tenni az idegenek távoltartásában. Egy biztos, ez a game minden bizonnyal méltó folytatása lesz a Dragon Lore-nak, de azért nagyon remélem már hozzáfogtak Werner von Wallenrod történetének tovább fejlesztéséhez is.

A csapat másik nagy dobása inkább a lövöldözős játékokat kedvelők táborát fogja megörvendeztetni. Nem arról van szó, hogy nem köt le ideig-óráig egy-egy jobb shoot'em up, de én inkább a komolyabb műfaj híve vagyok. Az alaptörténet borzasztóan egyszerű.

Gonosz űrlények támadták meg a békés Földet, és minket ért az a megtiszteltetés, hogy űrhajónk segítségével megtisztítsuk a légteret. 5 hadjárat, több mint 50 küldetésében kell bizonyítanunk rátermettségünket. Háromféle misszió áll rendelkezésünkre az idegenek kiirtásában. Az elsőben a problémamegoldó skill-ünket teszik próbára egy Cyberia-szerű 3D interaktív környezetben.

A másodikban egy renderelt táj fölött kell a vadászgépünk célkeresztébe befognunk az előttünk hánykolódó idegen vadászgépeket. Végül az utolsó missziók valósidejű 3D küldetések lesznek, melyek főként az űrben játszódnak. A repülős részeknél természetesen nem hiányozhatnak a nagyvárosok sem. Idősebbek még emlékezhetnek az Amigán nagy sikert aratott Killing Cloud nevű játékra. Valami hasonlóra lehet számítani PC-s kiszerelésben.

A legtöbb kritikát az ilyen őrületek azért kapják, mert előre meghatározott pályán kell haladni. Itt ez is másképp történik. Lesznek elágazások ahol a játékos döntésének megfelelően fog továbbgördülni a képernyő.

Aktív részesei leszünk tehát a történetnek és ez nem akármi. Akinek mindez nem lenne elég, az biztosan meg lesz elégedve azzal az összesen 65 perces

full motion video-val ami a küldetések közötti részeket lesz hivatott feldobni. Egy biztos, hangulatban nem lesz hiány.

Talán a legnagyobb sikert akkor könyvelhették el a Mindscape tulajdonosai, amikor tavaly októberben aláírták az SSI cég megvételéről a papírokat. Az SSI-t 1979-ben alapították összesen három alkalmazottal. Azóta kicsit feltörtek és manapság már több mint 150 játék sikeres kifejlesztését vallhatják magukénak. Igaz hogy a mostani játékaik nem hoztak átütő sikereket, de még így is jelentős részt kanyarítottak ki a piacból. Ez nagy részben annak volt köszönhető, hogy megszerezték még évekkel ezelőtt a TSR által kiadott AD&D szerepjátékok megírásának a jogát. A siker nem is maradt el, gondoljunk csak az Eye of the Beholder első két részére. Mindenki teljesen odáig volt akkoriban ezektől és teljesen jogosan.

Aztán a Westwood stúdió kivált az SSI kötelékéből. A változást elég jól le lehetett mérni az EOB harmadik részén. Elég lelkes szerepjátékosnak tartom magam, de bevallom őszintén az a játék annyira rossz volt, hogy nem volt erőm befejezni. Aztán jöttek az új szerkesztővel készített Dark Sun kalandok, amelyek meglepően jól sikerültek. Izgalmas, pergő történet megfelelő grafikával és zenével.

Minden tekintetben megfeleltek a 90-es évek elvárásainak. Ezek után teljesen értetlenül álltam a Ravenloft és Menzoberranzan nevű borzalmak előtt. Hát kérem ez igencsak visszalépés!

Kifejezetten ronda grafika és lapos, unalmas sztori. Nem értem, hogy miért erőltetik annyira a készítők ezt a 3D mozgást, amikor egy RPG-ben egyáltalán nem az a fontos. Sokkal nagyobb hangsúlyt kellene fektetni a harcra és a csapattagok fejlődésére. Kit érdekel az egy ilyen jellegű játékban, hogy hogyan jutok el egyik helyről a másikra! A mozgásnak szerintem csak a DOOM típusú akciójátékokban volt nagy szerepe. Nem ártana, ha elővennének olyan NAGY szerepjátékokat néha mint a Wizardry, Fate vagy a Dungeon Master. Ott nem ilyen dolgokra fecsérelték a gépben rejlő lehetőségeket.
Hatalmas siker is lett mindegyik (na jó a Fate nem, de ott marketing problémák voltak). A SSI-nek tehát van még mit fejlődnie, lássuk tehát hogy mivel

akarják elkápráztatni az idén a nagyközönséget.

Kezdjük mindjárt az elején egy igen örömteli eseménnyel. A TSR megvonta az SSI-től az AD&D-n alapuló játékok készítésének kizárólagos jogát. Így lehetőséget kaptak a többiek is és elképzelhető, hogy a következő sötét elf programban nem csak a tűzlabda és a minél nagyobbat ütő varázskard használatára fog korlátozódni a mi szerepünk. A szerződés felbontásának hírére az SSI-nél úgy gondolták, hogy itt az ideje valami egyéni dolgot kitalálni és felkértek egy hivatásos írót, hogy tervezzen meg számukra egy komplett világot a készülő játékukhoz. Így született meg Aden világa. A történelmet itt sem bonyolítják túl, a régi szép időkben minden oké volt, de aztán egy viharos téli estén elsötétült az ég és megjelentek a rosszfiúk, a Noctural-ok. Persze a nemzetek összefogtak ellenük és küzdöttek, de biztosan veszítettek volna ha nem tűnik fel egy titokzatos vezér, Lord Urbane. A tudósai és a mágiája segítségével az emberek hamarosan visszaszorították a szörnyeket és elkezdték használni a civilizáció áldásait. Ennek első jele a gőzmozdony volt.

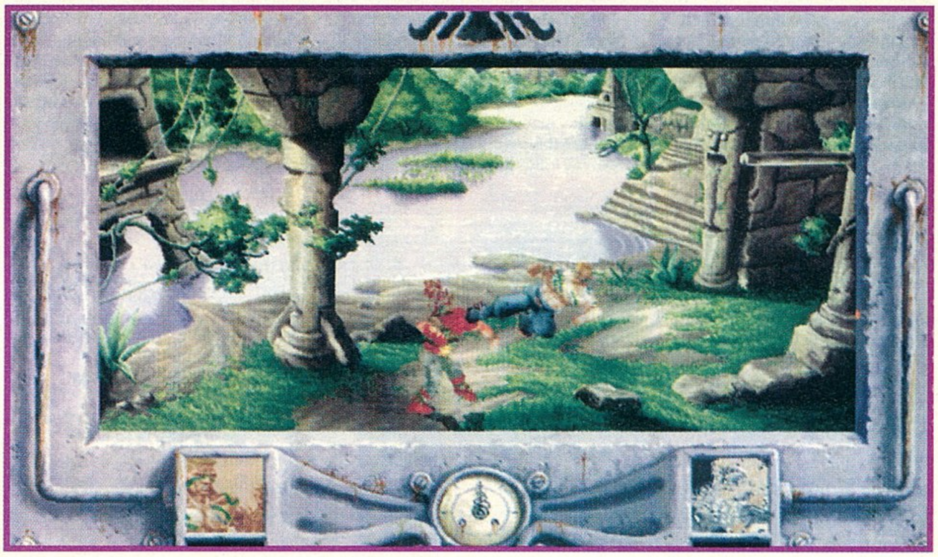
Hatalmas sínpárok szelték át a kontinenst és hamarosan mindenki megismerte a gőz áldásos erejét.

Az első Aden játék programozási munkálatai már a vége felé közelednek. Valamikor a nyár elején lát napvilágot a game, melyben a Noctural hordáknak sikerült kikapcsolniuk a birodalmat övező pajzsgenerátort és már szabadon vonulhatnak a főváros ellen. A mi feladatunk lesz élve eljutni a generátor kapcsolójáig és visszaállítani az eredeti állapotot.

Az izgalmak fokozásának érdekében időhatár is nehezíti a feladatunkat, tehát nem állhatunk le minden fogadónál pihengetni.

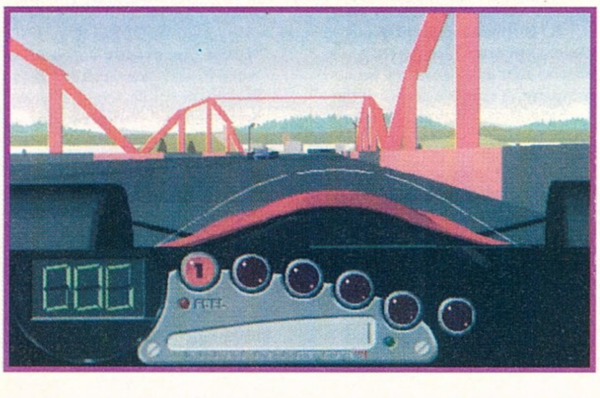
A közeljövőben lát napvilágot a Ravenloft folytatása a Stone Prophet. Ebben a történetben az egyiptomi sivatag homokja fogja beinni az ellenünk támadók vérét (már ha van nekik). A tét óriási: meg kell szöknünk Har' Akir birodalmából mielőtt a régi uralkodó múmiája feléled vagy... Nagyon sok változást nem ígértek, tehát sok jóra ne számítsunk. Az egyetlen pozitívum az, hogy csak CD ROM-on fog kijönni és ezáltal tele lesz a korong animációval, zenével és beszéddel. Jó hír azoknak akik végigjátszották az előző részt, át lehet vinni a karaktereket és azok varázstárgyait. A stratégia játékok kedvelői sem maradnak csemege nélkül a nyáron. A Panzer General folytatásának reklámozzák a Steel General-t. Ez is a második világháború csatatereire kalauzol el minket, csak itt kizárólag páncélosok fogják irtani egymást.

A tengeralattjárókat kedvelők mostanában jobbnál jobb szimulátorokban élhetik ki mániájukat. Ezt a divathullámot kívánja meglovagolni az SSI szimulátor részlege, amikor nekikezdtek a Silent Hunter fejlesztésének. Talán az egyik legszembetűnőbb előnye a többihez képest az SVGA grafika. Nos igen, egyre több szimulátor használja ki a nagyfelbontás lehetőségét.



A következő csapat tavaly nyáron tűnt fel a palettán. Akkoriban még a Virgin adta ki az Overlord című repülőszimulátorukat, mely a ritkaságnak számító SVGA felbontás miatt hamarosan nagy siker lett.

Úgy látszik azonban, hogy a Rowan Software nemigen tud megmaradni egy helyen, mivel a következő sikerprogramjuk a Dawn Patrol már az Empire védőszárnyai alatt látott napvilágot. A legutóbbi fejlesztésük pedig már a Mindscape felügyelete alatt zajlik. Ez is szimulátor lesz, csak éppen egy kicsit rendhagyó világban játszódik. A mai idővel párhuzamosan haladó világ részesei lehetünk, ha belevetjük magunkat a program rejtelmeibe. A furcsa első világháborús repülő szerkezetek nagyban hozzájárulnak az idegenkedésünk megszűnéséhez. Néha annyira csúf gépek kerülnek a szemünk elé, hogy az már szinte szép. A játék tulajdonképpen stratégia elemeken nyugszik, a szimulátor rész csak hab a tortán. Egy széteső birodalom egyik hercegét személyesítjük meg, akinek minden vágya a trón megszerzése. Nincs egyedül ezzel az igényével, tehát nem lesz túl könnyű dolga. Az ország városainak elfoglalására három módunk van.



Először is tárgyalás útján szerezhetünk városokat. Ez nagyban függ a személyes meggyőzőerőnktől és az erszényünk vastagságától. A második mód már jóval agresszívabb. Itt ostrom alá vehetünk bizonyos városokat, és ezzel kényszeríthetjük őket megadásra. A harmadik lehetőség a háború. Ebben a két opcióban kap fontos szerepet a szimulációs rész.

Mi osztjuk el a küldetésekre szánt repülőket és mi határozzuk meg a célpontokat is. Nyolc vadonatúj repülőgép közül választhatunk, melyek mindegyike egyéni repülőtulajdonságokkal rendelkezik. A gépeket különféle hordozók juttatják el a célterület fölé, ahol aztán elszabadul a pokol. Az egyik ilyen hordozó például a hírhedt Zeppelin léghajó. A végleges verzió majd csak valamikor az augusztusi kánikulában hoz egy kis felfrissülést.

Ennyi fért erre a hónapra a Mindscape-et bemutató cikkbe. Az anyagokat látva erőteljesen az az érzésem, hogy előtérbe kerülnek a 3D RPG játékok. Ez részben jó, de csak akkor ha megfelelő minőségben tálalják elénk.

A '95-ös év mindenféleképpen nagy áttörést fog hozni a játékprogramok világában.

A Pentiumok árának rohamos csökkenésével már a nagyközönség számára is elérhetőek lesznek az ilyen teljesítményű masinák. Ez lehetővé teszi azt, hogy az SVGA játékok végleg kiszorítsák a pixeles VGA grafikákat. Addig azonban még hátravan néhány hónap és nincs más dolgunk, mint várni a legújabb Mindscape termékeket.

Mocsy

MANOLÓGIA

LAKMUSZ az Őszi Csarnok megszentelésének napján született a Boldern tisztáson. Szülei legnagyobb megdöbbenésére szeme - a megszokott barna vagy zöld helyett - kék volt. Ráadásul az apró pihék a kis fején azt jelezték, hogy haja vörös lesz, ami igen ritka Tubyelben. Meglehet hogy valami különös képessége van társadalmunk új tagjának, s talán népünk új vezetője válik belőle. Ránk is férne egy olyan vezető, aki képes megérteni a Nagyokat, s megtalálja a mi helyünket is ebben a kaotikus világban. Bár meglehet, hogy eljött az ideje az új otthon megkeresésének...

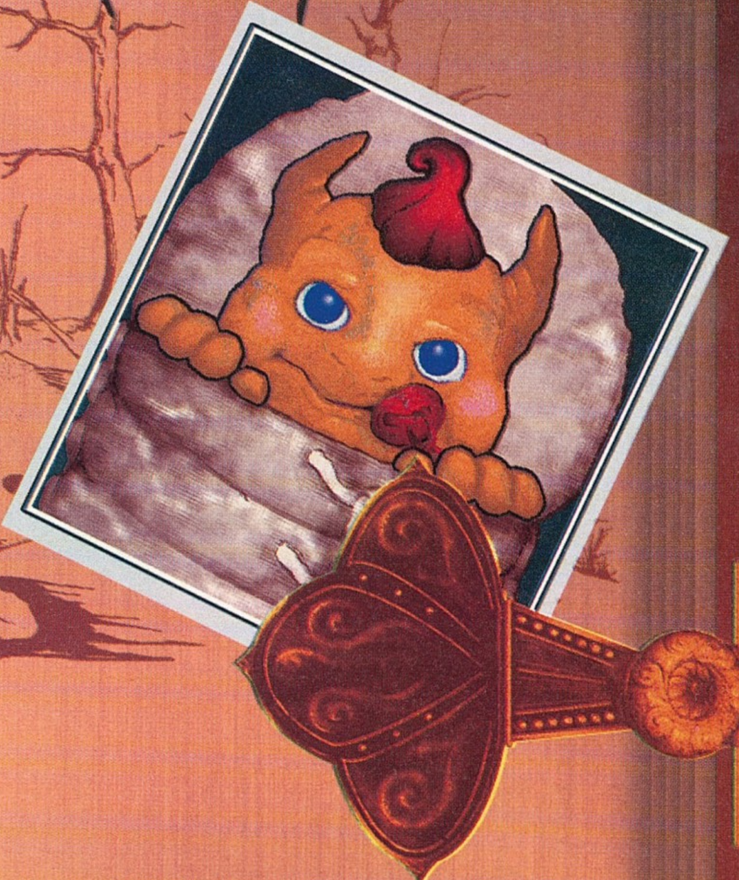
Feltétlenül be kell jegyeznem a Nagy Könyvbe a mai eseményeket. Jól sejtettük, a kis LAKMUSZ-nak fontos szerepe lesz népünk sorsának alakulásában... Szokatlan módon már apró korától veszélyes vonzalmat érez a Nagyok társadalma iránt. Amióta megtanult járni mindig egy irányba ballag, a hatalmas "Város" (így hívják Ők) felé. Mivel felderítőink találtak ott egy kisebb manókolóniát, akik néhány évtizede alapították telepet a kaotikus zűrzavarban, a Nagy Tanács úgy döntött, hogy a Bytes család költözzön be a Városba, hátha segítségünkre lehet a nagyok világának és nyelvezetének megfejtésében.

Ezeket a sorokat már én Romben írom, a Városi Klán vezetője. Nem sokkal azután, hogy a külvidékiek megérkeztek, kicsi fiuk, LAKMUSZ szokatlan izgalommal és félelem nélkül kalandozott el a Nagyok területeire. Útjairól a legkülönfélébb tárgyakkal tért haza. Tegnap például egy egészen különös Valamit hozott; a tárgy hosszú nyúlványának a végén egy több lyukú végtag van, a testén három gomb, belső üregében pedig mágikus gömb forog, ha húzzuk. Az emberi rúnák szerint az ismeretlen tárgy neve "Serial Mouse".

Ma az ifjú Bytes egy hatalmas tárggyal tért vissza. Már meg sem lepődtünk a hosszú nyúlványán. A felső részén lévő gombokon egy-egy rúna (a Nagyok nyelvén "betű" vagy "szám"), s egyéb különös jelek. Reméljük segítségünkre lesz az írások megfejtésében.

A mai napon kineveztük LAKMUSZ-t a kapcsolat-felvételi egység vezetőjének. Feladata; a Nagyok társadalmában egy olyan kisebb csoport keresése, mely alkalmas arra, hogy megértse és elfogadja a Manók létének tényét, valamint segítsen minket rejtélyes szokásaik megértésében.

LAKMUSZ időközben a legkülönfélébb tárgyakat hordta haza, s amikor kifaggattuk mire használja ezeket, kiderült, hogy ebből a kusza alkatrésztengerből összeállítható egy nagy egység, aminek a neve "számítógép".



Az új vezető egy, a közelben tanyázó csoportot tanulmányoz rendszeresen, s az ő szokásaikat figyelve megállapította, hogy talán ez a szerkezet sok mindent megvilágosíthatna elménkben, hiszen e csoport tagjai is nap mint nap használják. Mindenesetre a "számítógép" a legsokoldalúbb érzelmi reagálásokat váltja ki az előtte ülőkből, s meglehet hogy mágikus ereje is van.

A megfigyelt csoport tagjai nincsenek túlságosan sokan, pozitív légkör uralkodik településükön, igaz elég rendszertelen életet élnek, mégis van benne valamiféle harmónia. Kissé felbolydul a telep, amikor a nagy napok eljönnek, mint például Cikkleadási Határidő, Nyomdai Megjelenés, Fizetés Nap (ezek konkrét jelentése még nem tisztázott), mégis őket választottuk ki. Holnap, a Kapcsolat Felvételének napja lesz, ami soha nem merül majd feledésbe. LAKMUSZ a Remittenda Raktár nevű helyiségben fog várakozni, ahol bizonyosan megjelenik valaki, valaki aki a "Guru Szerkesztősége" csoportjának tagja...

MORTAL KOMBAT II

A Mortal Kombat sikerén felbuzdulva az Acclaim csapata elkészítette a folytatást, ez ha lehet még nagyobb siker lett, mint az elődje. Az amiga verzió karácsony környékén borzolta a PC-sek idegeit, de szerencsére mostanra megérkezett a PC-s verzió is. Merem állítani, hogy ez a változat közelíti meg a legjobban a játéktermit. Sokkal szebb grafika, hét új harcos, három rejtett karakter és számtalan speciális mozgás teszi a PC-s verekedős játékok koronázatlan királyává. A Rise of Robots SVGA grafikája elbújhat az MK II mögött. Játszhatóságban pedig nem lehet egy napon említeni a kettőt. Minden karakter legalább két kivégzéssel, három-öt speciális mozgással és két befejező mozgással rendelkezik. Akkor még nem is beszéltem a különböző pályák végén megcsinálható speciális kivégzésekről (Pit 2). Sajnos a billentyűzetek még ebben a verzióban is zavarják egymást, ezt igazán kiküszöbölhették volna. A végső megoldásként egy jó minőségű, négy gombos gamepadot tudok javasolni. Sokkal gyorsabban és folyamatosabban elő lehet hozni a mozgásokat.

A mostanában divatba jövő konzol gépeken elsőként verekedős játékokat hoztak forgalomba, gondoljunk csak a Saturn Virtual Fighter-ére vagy a Playstation Toshinden-ére. Volt szerencsém mindkettőt látni, sőt játszottam is velük. A VF kinézetre messze elmarad az MK II-től és játszhatóságban sem múlja felül.

A Toshinden már sokkal szebb, de szerintem sokkal hamarabb meg lehet unni. Brazil a szerkesztőségben leült a gép elé, és háromnegyed óra alatt végig is játszotta. Próbálta volna meg ezt az MK II-vel. Sokkal okosabb is lett a gép, tízből jó, ha egy fagyasztás bejön. A végső ellenfeleket pedig egyenesen lehetetlen a régi taktikával megverni. Emlékezzünk vissza, mit csináltunk Goro-val, előre szaltó, rúgás, hátra szaltó. Ha bejött örültünk, ha nem újra csináltuk. Kintaro ellen ez édeskevés.

Blokkolás után van még annyi ideje, hogy lekapjon a levegőből és földhöz vágjon. Van néhány stratégia ami bejön ellene, de legtöbbször ő diadalmaskodik. Legjobban Kitana-val tudok ellene harcolni. Használjuk sokszor a legyező pörgetését, ez felemeli a levegőbe, szaltózzunk egyet és mielőtt még leérne a földre, üssük fel. Ez rendszerint 90%-os biztonsággal bejön.

Figyeljünk nagyon oda amikor felugrik a levegőbe.

Az egyetlen ellenszer erre az, ha az ellenkező irányba szaltózunk és rúgunk egyet. Egy találat után Kintaro örömujjongásba tör ki, ilyenkor is be tudunk vinni egy biztos találatot neki.

Az egyik legnagyobb újítás a játékban a Friendship és a Babality opciók. Ilyenkor a vérengző ösztöneink helyett mindenféle kellemes dolgokat tudunk az ellenféllel csinálni. A Friendship-et akkor tudjuk előhozni, ha a győztes menetben egyáltalán nem használunk ütést, a Babality-t pedig akkor, ha nem használjuk a felső ütést. Igazán poén látvány, mikor a baby Rayden nagy kalapban és kék pelenkában virít. Van két pálya, ahol a szuperfelütést használva, extra kivégzéseket hozhatunk elő.

Egyszer egy mély szakadékba zuhan le az ellenfél, máskor pedig egy karókkal teli mennyezetre csapódik fel. Profi játékosok még a sav medencébe is be tudják ütni az áldozatukat. Nekem ez eddig még nem sikerült, kérem, ha valaki tudná a megoldást, értesítsen! Most következzen néhány kedvenc karakterünk és azok mozgás kombinációi.

Tímea kedvenc karaktere: Mileena. Én általában kinézet szerint választom meg kedvenc karakteremet. A MK I-ben Sonya volt a favorizált harcosom. Kedvenc mozgásom a teleport rúgás, mivel ez nagyon gyorsan, bármilyen távolságról előhozható és általában 100%-osan bejön azok ellen, akik nem számítanak rá. Kedvelem még a sai-t, mert észrevétlenül lehet használni.

Egyszerűen nyomva tartom a felsőütést és elengedem a legváratlanabb pillanatban. Legkedvesebb speciális mozgásom a Babality. Baby állapotban az összes karakter fantasztikusan aranyos. A gurulás akkor célravezető igazán, ha közelről alkalmazzuk, mivel így nem igazán van ideje az ellenfélnek kivédeni, míg távolabbról ezt könnyen megteheti.

Az is érdekes látvány, amint a szépséges Mileena beszippantja ellenfelét és csak a csontjait köpi ki.

Mocsy kedvenc karakterei: Rayden és Sub-Zero Sub-Zero még az első játékból maradt meg. A fagyasztás, felütés, becsúszás kombináció szinte mindig bejön, de nagyon jól lehet alkalmazni a jegesítést is. Ilyenkor a tehetetlen ellenfél belesodródik egy jól irányzott horogütésbe. Csak azt sajnálom, hogy a kivégzései közé nem rakták be a hírhedt gerinc kitépést.

A félelmetes Rayden teleportja sok emberi játékost megzavar. Egy megfelelő pillanatban elteleportáló viharisten komoly károkat tud tenni a gyanútlan támadó testi épségében. A klasszikus torpedó még mindig nagyon jól használható. Végül az sem utolsó szempont, hogy jelmezversenyre viszonylag könnyen készíthetünk Rayden öltözéket.

Most lássuk a rejtett karakterek előhozását. Noob Saibot az ötvenedik győztes menet után jelenik meg. A zöld ruhás hölgy neve stílszerűen Jade. Ahhoz, hogy találkozzunk vele a kérdőjel előtti csatában nyerjünk úgy, hogy ne használjuk egyáltalán a blokk és az ütés billentyűket. A szürke ninja neve Smoke. Olyan gyors, hogy valósággal füstölög. A megidézéséhez a Portal pályán használjunk felütéseket. Az egyik ilyennél, valószínűleg megjelenik az egyik készítő feje a jobb alsó sarokban. Ebben a pillanatban kell a lefelé billentyűt és az F1-et vagy az F2-t, attól függően, melyik játékossal játszunk. Meg nem erősített információk szerint elő lehet csalogatni a gépből Sonya-t és Kano-t. Előre közlöm, hogy nekem még nem sikerült, de azért még lehet próbálkozni. Egy tipp a sok közül. Verjük meg Jade-t vagy Smoke-t, csak felső- és alsóütés vagy csak felső- és alsórúgás kombinációval.

Izgalmasan hangzik ugye? Ismétlem, én még nem próbáltam ezt ki, sikertelen próbálkozások esetén kérem a levélbombákat elkerülni! A sikeres próbálkozásokat pedig kérem egy kilopott képpel bizonyítani!

Most következzen a tizenkét harcos mozgása!!!

SUB-ZERO

Az eredeti Sub-Zero testvére. Az orgyilkosklán küldte a versenyre befejezni a testvére feladatát, megölni Shang Tsung-ot. Az egyik küzdelem során megkímélte egyik ellenfele életét. Látván ezt, corpion megbékélt a fiatalabb Sub-Zero-val.

Becsúszás: hátra, block+alsó ütés+alsó rúgás
Fagyasztás: le, előre, alsó ütés
Jegesítés: le, hátra, alsó rúgás
Szuperfelütés: le, előre, előre, block
Friendship: hátra, hátra, le, felső rúgás
Babality: le, hátra, hátra, felső rúgás
Jégbomba: nyomd le az alsó ütést, majd hátra, hátra, le, előre (egész képernyős)
Jégtörés: előre, előre, le, felső rúgás (két lépés távolságból) majd előre, le, előre, előre, felső ütés (közel)

RAYDEN

A vihar istene felismerte a verseny fontosságát. A földi harcosok veresége esetén az ördögi Shao Kahn veszi át a hatalmat a Földön. Megesküdött, hogy minden erejével azon lesz, hogy ezt megakadályozza.

Villám: le, előre, alsó ütés
Torpedó: hátra, hátra, előre
Elektrosokk: nyomd az felső ütést 3 másodpercig, majd engedd el
Szuperfelütés: nyomd a block-ot, fel, fel, fel,engedd el a block-ot, felső ütés
Friendship: le, hátra, előre, felső rúgás
Babality: nyomd a block-ot, le, le, fel, felső rúgás
Áramütés: tartsd nyomva az alsó rúgást 3 másodpercig, majd nyomogasd közel a block-ot és az alsó rúgást
Halálos felütés: tartsd nyomva a felső ütést 7 másodpercig, menj közel és ereszd el

SCORPION

A titokzatos sárgaruhás ninja ismét Sub-Zero nyomában jár. Egy verseny alkalmával azonban végleg felhagy a bosszúvágyával.

Szigony: hátra, hátra, alsó ütés
Teleport ütés: le, hátra, felső ütés
Lábtrükk: előre, le, hátra, alsó rúgás (közel)
Dobás levegőben: block (mindkét karakternek a levegőben kell lennie)
Szuperfelütés: le, előre, előre, block
Friendship: hátra, hátra, le, felső rúgás
Babality: le, hátra, hátra, felső rúgás
Láng 1: nyomd a block-ot, fel, fel, felső ütés (legalább két lépésről)
Láng 2: nyomd a block-ot, le, le, fel, fel, felső ütés
Lándzsaszelés: nyomd a felső ütést, le, előre, előre, előre (közel)

BARAKA

Talán az egyik legbrutálisabb versenyző a tornán. Shao Khan fedezte fel harci képességeit és emelte fel erre a rangra. Ő vezette azt a véres támadást, amely megsemmisítette Liu Kang szeretett kolostorát.

Pengedobás: le, hátra, felső ütés
Pengedüh: hátra, hátra, hátra, alsó ütés
Pengevágás: hátra+felső ütés
Duplarúgás: nyomd meg párszor a rúgás billentyűt közelről
Szuperfelütés: előre, előre, le, felső rúgás
Friendship: nyomd a block-ot, fel, előre, előre, felső rúgás
Babality: előre, előre, előre, felső rúgás
Felnyársalás: hátra, előre, le, előre, alsó ütés
Megcsonkítás: nyomd a block-ot, hátra, hátra, hátra, hátra, felső ütés

MILEENA

A lila ruhás bérgyilkoslány a saját testvérét tartja megfigyelés alatt. Eközben partnerével, Barakával, a Másvilág trónjának megszerzésén fáradozik.

Sai dobás: nyomd a felső ütést 3 másodpercig, majd ereszd el
Gurulás: hátra, hátra, le, felső rúgás
Teleport rúgás: előre, előre, alsó rúgás
Szuperfelütés: előre, le, előre, alsó rúgás

Friendship: nyomd a block-ot, le, le, le, fel, ereszd el a block-ot, felső rúgás
Babality: le, le, le, felső rúgás
Szabdald szét: előre, hátra, előre, alsó ütés (közel)
Kannibál: nyomd a felső ütést 3 másodpercig majd ereszd el (közel)

KITANA

Mileena ikertestvére. Megtudta, hogy szülei voltak a Másvilág jogos uralkodói. Most szövetkezett Johnny Cage-vel jogos örökségének visszaszerzésére. Győzelme esetén ismét béke honolhat ebben a világban is.
Legyező dobás: előre, előre, felső ütés+alsó ütés
Legyező pörgetés: hátra, hátra, hátra, felső ütés
Legyező vágás: hátra+felső ütés (közel)
Boszorkányütés: előre, le, hátra,felső ütés
Szuperfelütés: előre, le, előre, felső rúgás
Friendship: nyomd a block-ot, le, le, le, fel, alsó rúgás
Babality: le, le, le, alsó rúgás
Fejcsonkítás: block, block, block, felső rúgás (közel)
A halál csókja: nyomd az alsó rúgás, előre, előre, le, előre, ereszd el az alsó rúgást

JAX

Jason Briggs Sonya főnöke az amerikai hadseregben. Feladata felkutatni és kiszabadítani az eltűnt kommandóst.
Energiahullám: előre, le, hátra, felső rúgás
Földrengés: nyomd az alsó rúgást 3 másodpercig, majd ereszd el
Erőütés: előre, előre, alsó ütés (lehet többször is)
Kábító ütés: előre, előre, felső ütés
Földhözvágás: dobd el az ellenfelet, majd nyomd meg a felső ütést (lehet többször is)
Gerinctörés: block a levegőben (mindkét karakter legyen fenn)
Szuperfelütés: nyomd a block-ot, fel, fel, le, alsó rúgás
Friendship: nyomd a block-ot, le, le, fel, fel, alsó rúgás
Babality: nyomd a block-ot, le, fel, le, fel, ereszd el a block-ot, majd alsó rúgás
Fejtörés: nyomd az alsó ütést, előre, előre, előre, előre (közel)
Karcsonkítás: block, block, block, block, alsó ütés (söprés távolságról)

SHANG TSUNG

A csúfos földi vereség ellenére Shao Khan adott neki még egy esélyt, ráadásul még a fiatalságát is visszaadta. Alakváltó lévén bármelyik karakter alakját képes felvenni.

Liu Kang: hátra, előre, előre, block
Kung Lao: Hátra, le, hátra, felső rúgás
Johnny Cage: hátra, hátra, le, alsó ütés
Reptile: nyomd a block-ot, fel, le, felső ütés
Sub-Zero: előre, le, előre, felső ütés
Kitana: nyomogasd a block-ot
Mileena: tarts nyomva a felső ütést, majd ereszd el
Jax: le, előre, hátra, felső rúgás
Baraka: le, le, alsó rúgás
Scorpion: nyomd a block-ot, fel, fel
Rayden: le, hátra, előre, alsó rúgás
Tűzkoponya 1: hátra, hátra, felső ütés
Tűzkoponya 2: hátra, hátra, előre, felső ütés
Tűzkoponya 3: hátra, hátra, előre, előre, felső ütés
Szuperfelütés: nyomd a block-ot, majd nyomogasd a felső rúgást
Friendship: nyomd a block-ot, hátra, hátra, le, hátra, felső rúgás
Babality: hátra, előre, le, felső rúgás
Testfoglalás: nyomd a felső rúgást 3 másodpercig, majd ereszd el (söprés távolságról)
Lélekelszívás: nyomd a block-ot, fel, le, fel, alsó rúgás (közel)
Kintaro kivégzés: nyomd az alsó ütést a győztes menetben, majd engedd el a végén (söprés távolságról)

REPTILE

Az első részben rejtett szereplő volt és mindenki vele akart lenni. Most itt van teljes nagyságában. A legutóbbi küzdelem során tudomására jutott, hogy hüllő fajának utolsó néhány megmaradt képviselőjét rabigába akarja hajtani Shang Tsung. Ennek megakadályozására lép be a versenyzők közé.
Becsúszás: hátra, alsó ütés+alsó rúgás+block
Savköpés: előre, előre, felső ütés
Erőgömb: hátra, hátra, alsó ütés+felső ütés
Láthatatlanság: nyomd a block-ot, fel, fel, le, felső ütés
Szuperfelütés: le, előre, előre, block
Friendship: hátra, hátra, le, alsó rúgás
Babality: le, hátra, hátra, alsó rúgás
Fejletépés: hátra, hátra, le, alsó ütés (ugrás távolságról)
Láthatatlan csonkítás: légy láthatatlan, majd előre, előre, le, felső rúgás (közel)

KUNG LAO

Kung Lao ősei közé tartozott az a szerzetes, akit Goro ölt meg az egyik versenyen. Liu Kang legjobb barátja, de a versenyen nem állítják meg az érzelmei. Pengeéles kalapja nagyon veszedelmes fegyver.
Kalap dobás: hátra, előre, alsó ütés (lehet irányítani a kalapot)
Pörgés: nyomd a block-ot, fel, fel, alsó rúgás
Rúgás a levegőben: le+felső rúgás (a levegőben)
Teleport: le, fel
Szuperfelütés: előre, előre, előre, felső ütés
Friendship: hátra, hátra, hátra, le, felső rúgás
Babality: hátra, hátra, előre, előre, felső rúgás
Függőleges vágás: nyomd a block-ot, előre, előre, előre, alsó rúgás
Kalap csonkítás: nyomd az alsó ütést, hátra, hátra, előre (messziről csináljuk és az utolsó pillanatban mozgassuk fel a kalapot)

JOHNNY CAGE

A Mortal Kombat mozi sikere után ismét megjelenik a színész a küzdőtéren. Minden vágya elkezdeni a második részt, de időközben megakad a szeme a szép Kitana-n.
Felső tűzlabda: előre, le, hátra, felső ütés
Alsó tűzlabda: hátra, le, előre, alsó ütés
Árnyékfelütés: hátra, le, hátra, felső ütés

Árnyékrúgás: hátra, előre, alsó rúgás
Övön aluli ütés: alsó ütés+block (közel)
Szuperfelütés: le, le, le, felső rúgás
Friendship: le, le, le, le, felső rúgás
Babality: hátra, hátra, hátra, felső rúgás
Szakítás: le, le, előre, előre, alsó ütés (közel)
Többszörös csonkítás: nyomd a block-ot, előre, előre, le, fel, le+alsó ütés+ block+ alsó rúgás (közel)

LIU KANG

Az előző viadal bajnoka. Hazatérve a kolostorába felfedezi, hogy azt másvilági fegyveresek teljesen lerombolták. A bosszúvágytól hajtva lép be a küzdelembe...

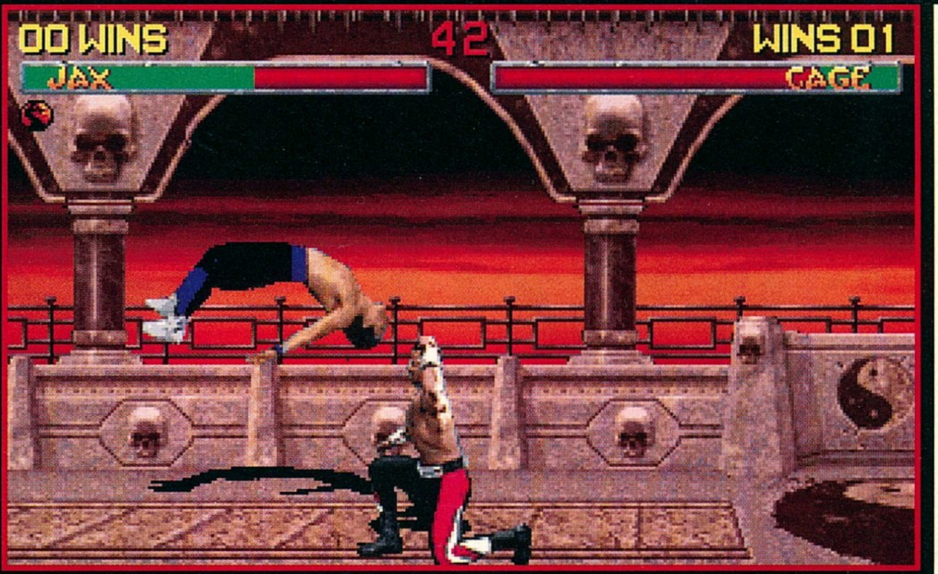
Felső tűzlabda: előre, előre, felső ütés
Alsó tűzlabda: előre, előre, alsó ütés
Tűzlabda a levegőben: előre, előre, felső ütés (ugrás közben)
Bicikli rúgás: tartsd nyomva az alsó rúgást 3 másodpercig, majd ereszd el
Szuperszonikus rúgás: előre, előre, felső rúgás
Szuperfelütés: hátra, előre, előre, alsó rúgás
Friendship: előre, hátra, hátra, hátra, alsó rúgás
Babality: le, le, előre, hátra, alsó rúgás
Sárkánymorf: le, előre, hátra, hátra, felső rúgás (közel)
Cigánykerék felütés: nyomd a block-ot, majd 360 fokban elfordulás

A végére következzen még egy kis nyálcsorgatás. Április 3-án volt a Mortal Kombat III játéktermi verziójának a hivatalos bemutatója. Láttunk néhány képet a végső verzió grafikái közül és merem állítani messze felülmúlja az első és második rész közötti fejlődést. Tizennégy karakter közül választhatunk, akik között ott van Sonya és Kano. A régiek közül csak Liu Kang, Sub-Zero, Jax, Kung Lao és Shang Tsung maradt meg. Új harcosként tűnik fel a színen Shao Khan barátnője, aki igazán veszedelmes ellenfél lesz. Akik kedvelték Goro-t, azokat biztosan örömmel tölti el az a hír, hogy játszható karakter lesz egy női Goro. A Street Fighter II-ben már szerepelt egy indián nemzetiségű harcos, tehát itt sem maradhatott ki. Választható harcos lesz még egy zsaru és egy idegen lény is. A végére maradt még két robot, akit Sub-Zero elpusztítására küldtek.

A látott képek alapján ismét óriási változás történik a verekedős játékok világában. Extra vérengzésként lehetőségünk lesz átváltozni különböző vadállatokká, akik karmaikkal és agyaraikkal hatalmas darabokat szakítanak ki ellenfeleikből.

Eddig tartottak a jó hírek, most következzen egy nagyon rossz. Az ECTS-en szerzett információ szerint a SONY cég megszerezte az MK III kizárólagos jogát. Ez azt jelenti, hogy csak Playstation átirat fog készülni.

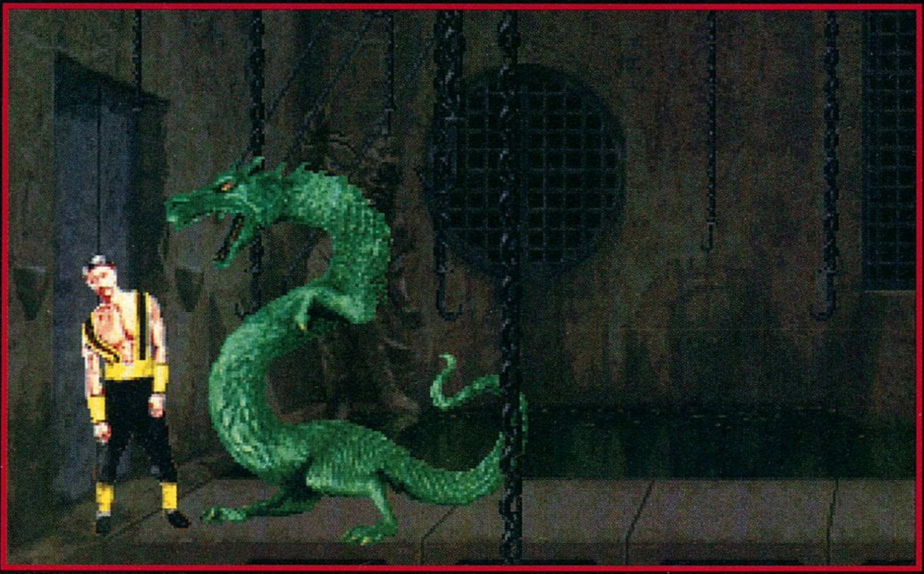
Nagyon remélem, hogy legalább a PC verzió készítői fognak kibúvót találni a szerződés alól. Ellenkező esetben kénytelen leszek beruházni egy SONY PSX konzolra. Ugye egy MK III-t nem lehet kihagyni.



Végezetül nézzük a szokásos értékelést, vagyis a szubjektív véleményünket. Az általunk ismert verekedős játékok közül csak a mostanában hódító játéktermi Killer Instinct múlja felül. Az összes otthoni gépen természetesen ez a király, akárki akármit mond.

Mi nagyon élveztük az egymás elleni harcot és szerintünk ez a legjobb módszer a számítógépes barátnők géphez kötésében (persze, ha a madzagot nem számítjuk). Sajnos a hardware igény ugrott egy nagyságrendet, részletes grafika és hang esetén az ajánlott konfiguráció 486 DX2 66 és 8 MB RAM. Darabosság esetén használjunk XMS memóriát és legalább 1 MB cache-t. Persze kisebb gépeken is élvezhető a játék, de ebben az esetben le kell mondanunk bizonyos extrákról.

Tímea & Mocsy



ACCLAIM

+ Rengeteg karakter, speciális mozgás és kivégzés. Nagyon jó a játszhatósága.
– Billentyűzetről nagyon nehéz játszani. Kell egy jó joy vagy gamepad.

DOS 3.0
486
4 MB RAM
VGA
20 MB HD
SOUNDBLASTER comp., GUS, AWE32, ROLAND

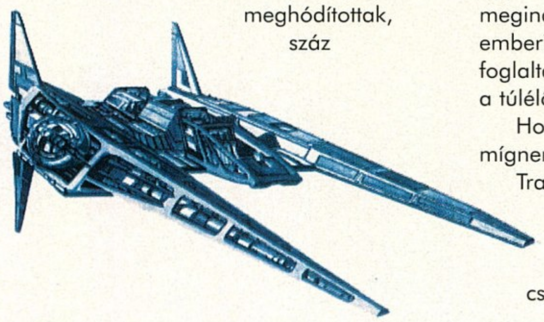
96%

Renegade

BATTLE FOR JACOB'S STAR

Az SSI eddig nem kifejezetten szimulátorairól volt híres, ami persze nem jelenti azt, hogy ne tudnának jó szimulátort írni. A „Battle for Jacob's Star" persze nem hétköznapi értelemben vett szimulátor, inkább a manapság (szerencsére) oly népszerűvé vált űrhajós/lövöldözős kategóriát színesíti. A körítéstől és a történettől eltekintve az egész játék nagyon hasonlít a „Wing Commander 3"-ra, ha azonban félretesszük az akciórészeket, akkor szerintem egy sokkal jobban felépített és kidolgozott háttértörténettel találkozhatunk, mint az előbb említett programnál. Ez annál is inkább igaz lehet, mivel a játék egy Amerikában „létező" – és állítólag rendkívül nagy népszerűségnek örvendő – fantasy világra épül, azaz valószínűleg irdatlan mennyiségű háttér-információ állt a fejlesztők rendelkezésére a program készítésénél. Olyannyira összetett a sztori, hogy néhány előzmény és kifejezés ismerete nélkül nem is igen lehet követni, ezért úgy gondoltam, elsőként egy rövid történelmi áttekintéssel kell kezdeni a játék ismertetését. A programhoz mellékelt vaskos gépkönyv egyébként sokkal több és részletesebb információt tartalmaz az általam csak hozzávetőlegesen felvázolt világról, így akit esetleg még mélyebben érdekel a dolog, annak érdemes azt is elolvasnia.

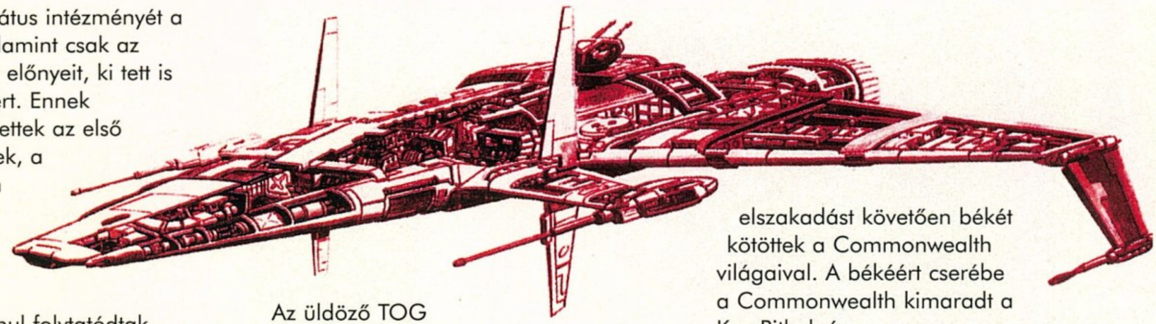
Kiindulási alapként tudni kell, hogy történetünk kezdetén az emberek már számtalan világot meghódítottak, száz naprendszer ezernél is több bolygóján létesítettek kolóniákat, és eközben tucatnyi ismeretlen néppel kerültek kapcsolatba. A terjeszkedés alapvetően békés körülmények között zajlott, ugyanis csak olyan bolygókat sajátítottak ki maguknak, amelyekre más faj nem tartott igényt. A Birodalom nőttön nőtt, s habár a területszerzés többnyire az előbb említett „demokratikus" módon történt, kisebb nagyobb atrocitások néha azért előfordultak. Voltak passzívabb népek és olyanok is, kik nagyon nem nézték jó szemmel az emberiség terjeszkedését. Komolyabb háborúra mégsem került sor, így a 63. század derekára a Birodalom lett a legerősebb hatalom az ismert galaxisban.



A TOG születése

Az egész a „Hő-pestissel" kezdődött. Hiába a nagy távolságok és a számtalan kolónia-szerte a galaxisban, az emberiség nyolcvan százaléka mégis áldozatul esett ennek az ismeretlen kórnak. A járvány nem kímélt senki ember fiát, s így hamarosan a legdicsőségesebb fajból a legszánalomra méltóbb lett. A Birodalom végzetesen meggyengült, az emberek ellenségei pedig nem szalasztották el a kínálkozó lehetőséget... A „KessRith"-ek és „SSora"-k a köztük dúló állandó háborúk ellenére most mégis békét kötöttek, s egyesített seregeikkel megindultak közös ellenségük – az emberiség ellen. Szinte ellenállás nélkül foglaltak el minden útjukba kerülő bolygót, a túlélőket pedig rabszolgáikká tették.

Hosszú évtizedeknek kellett eltelnie, mígnem egy néhai ezredes, Alexander Trajan vezetésével sikerült egy szervezett lázadást kirobbantani a „Ssora"-k egyik központi bolygóján. A lázadók egy ügyes csellel megszerezték a helyben állomásozó flotta nagy részét, és rögtön meg is támadták vele a „KessRith"-eket. A kavarodásban a „KessRith"-ek azt hitték, hogy szövetségeseik (pontosabban néhai ellenlábasaik) támadták meg őket, s így hamarosan újabb háború robbant ki a két faj között. Trajan eközben megszilárdította hatalmát, s klasszikus gerillaháborút folytatva mindkét félre hol itt, hol ott csapott le. Jól szervezett csapataival (melyeket Légióknak nevezett el) hamarosan túlerőbe került, s ezt kihasználva más lázadó népeknek is segített megszabadulni elnyomóiktól. A harcok a galaxis számtalan világában folytak, sokan azonban szabadságuk visszaszerzése után már nem akarták folytatni a háborút. Trajan néhai szövetségesei (köztük a Commonwealth, egy több fajból álló érdekszövetség is) egyre-másra békét kötöttek a „KessRith"-ekkel, a néhai rabszolga lelke azonban még mindig bosszúra szomjazott. Nem hagyott fel a küzdelemmel, sőt, újult erővel vetette bele magát a csatákba. Visszafoglalta a Földet és ott egy, az ókori római birodalomhoz hasonló rendszert épített ki. Az alapelvek is hasonlóak voltak,



mivel megalkotta a szenátus intézményét a szenátorokkal együtt, valamint csak az élvezhette az új rendszer előnyeit, ki tett is valamit annak létrejöttéért. Ennek megfelelően a katonák lettek az első számú kedvezményezettek, a többiek pedig jó esetben plebejusként, rossz esetben viszont rabszolgaként élhettek tovább. A hódítások eközben megállíthatatlanul folytatódtak, de egyre kegyetlenebb stílusban. A Trajan halálát követő hatalmi harcból egy Ivanolo nevezetű személy került ki győztesen, ki ha lehet, még vérszomjasabb volt elődjénél. Kinevezte magát cézárnak, s megalkotott egy új rendet, melyet „Overlord"-nak nevezett el. E rend tagjai feltétlen engedelmességgel és hűséggel tartoztak a mindenkori cézárnak, s lényegében teljhatalommal rendelkeztek, ha a kormány nevében jártak el. Az új birodalom neve ezentúl „Terran Overlord Government", azaz TOG lett.

A RENEGÁT LÉGIÓ

Sokan persze nem tudtak azonosulni a Trajan által bevezetett rendszerrel, sőt, még az igen jó körülmények között élő hadsereg soraiban is lehetett elégedetlenkedőkkel találkozni. Az új társadalmi rend alapjaiban változtatta meg a legtöbb ember életét, és ez a változás többnyire inkább negatív volt, mint pozitív. A légiósok között sokan voltak, kik csak a szabadulás reményében álltak be a többiek közé, s nem az esztelen pusztítás miatt. Kezdték irigyelni a más, független és szabad világokon demokratikus körülmények között élő népeket, a megtorlások az „eltévelyedésért" azonban mindennaposak voltak, így csak kevesen mertek hangot is adni véleményüknek. Ivanolo hatalomra kerülése után azonban már Sefra Constantin admirális, a hadsereg főparancsnoka sem bírta tovább elviselni a kialakult helyzetet, s egy szenvedélyes beszédben felszólította embertársait, hogy ki hasonlóan gondolkodik, az csatlakozzon hozzá, s kövesse őt a Commonwealth felségterületére. Pár nap múlva az admirális flottája 4000 hadihajóval valamint háromszázezer légióssal volt gazdagabb, és ez már mindenképpen egy komoly, ütőképes erőnek számított. Ivanolo Renegát Légiónak keresztelte el Constantin menekülő flottáját, s ez a név olyan találónak bizonyult, hogy a későbbiekre nézve is megtartották.

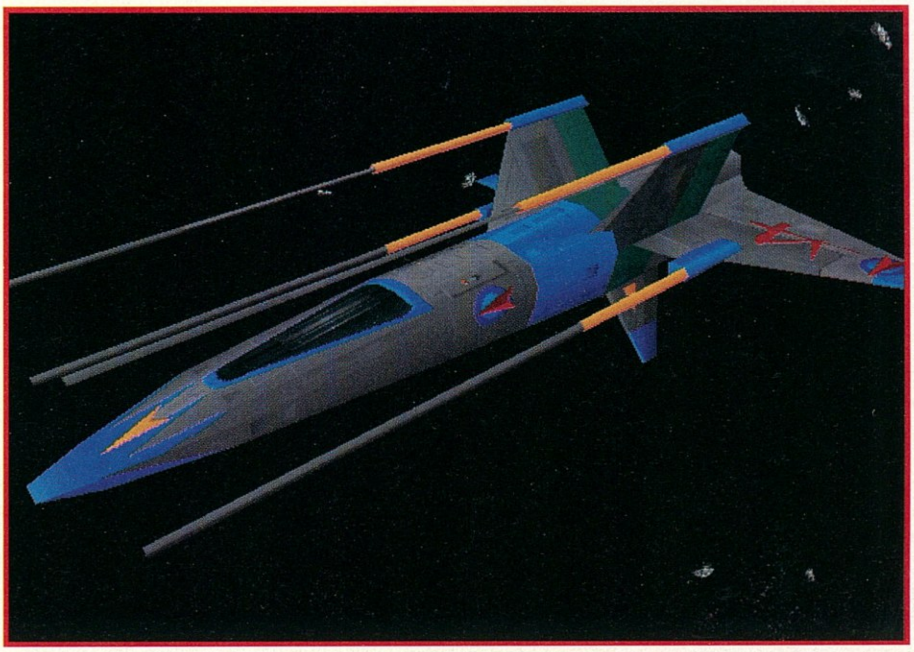
Az üldöző TOG flottával a nyomukban 10 hónapnyi keserves út után igen megtépázott állapotban érkeztek a Commonwealth határához, üdvözlő szavak helyett azonban csak egy hatalmas KessRith flottát kaptak a nyakukba. Hiába volt minden magyarázkodás, a KeesRith admirális nem hitte el, hogy ez a hatalmas hadsereg a TOG elől menekül. A harc elkerülhetetlennek látszott, ám ekkor megérkeztek üldözőik és a két emberek vezette flotta egymásnak esett. A KessRith admirális nem nagyon tudta mire vélni a dolgot, de aztán felülkerekedett benne gyűlölete a TOG iránt, és harcba indult a Renegát Légió megsegítésére. Együttesen már sikerült meghátrálásra késztetni a TOG hadsereget, s habár kicsit körülményesen, a Renegát Légió bebocsátást nyert a Commonwealth területére.

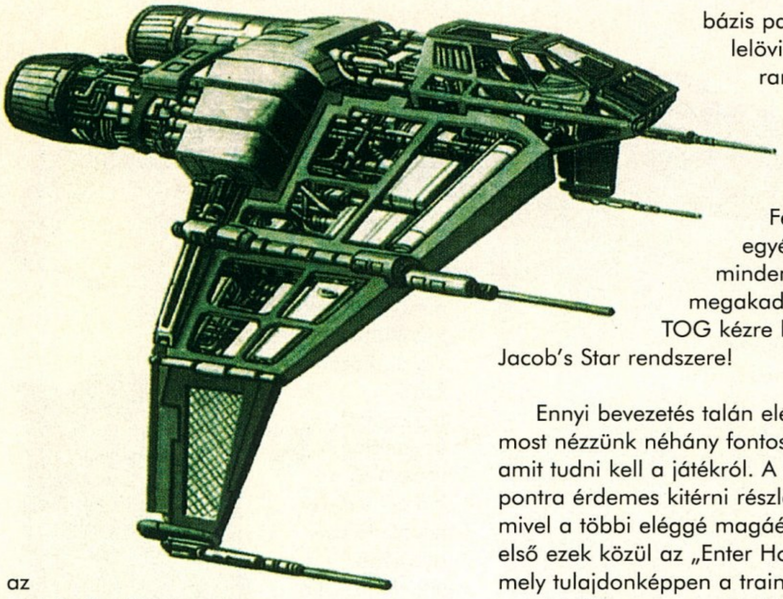
A COMMONWEALTH

A Commonwealth a KessRith uralom alól felszabaduló Baufrin, Naram és ember lakta távoli világok kezdetben laza szövetségéből alakult ki, még Trajan idejében. Habár akkoriban a kapcsolat az egyes világok között még meglehetősen laza volt, annál azért mindenképpen komolyabb erőt képviseltek, mintsem hogy félvállról lehessen őket venni. A KessRith-ek nem akarták egy kétfrontos háborúban megosztani erőiket, ezért nem sokkal az elszakadást követően békét kötöttek a Commonwealth világaival. A békéért cserébe a Commonwealth kimaradt a KessRithek és Trajan között folyó háborúból, ugyanakkor viszont ez a békeszerződés jelentette az alapját a jelenlegi TOG-gal szembeni ellentéteknek is.

Igaz, a tényleges harcok csak azután robbantak ki, hogy a Commonwealth megtagadta a területén menedéket kereső Renegát Légió kiadatását, azonban ez a tény pusztán csak precedens értékű volt a TOG számára, mely már amúgy is okot keresett a háborúra.

A Commonwealth 21 nagyobb tartományra van felosztva, melyek mindegyike több tucatnyi naprendszerből áll. Történetünk kezdetén a 21 tartományból 8 már TOG kézen van, ötben pedig még mindig folynak a harcok. Ezek közül is az egyik legfontosabb a Shannedam tartomány, melynek birtoklása stratégiai fontosságú elhelyezkedése miatt, mindkét fél számára kiemelkedő prioritású. A frontvonal valahol az előbb említett tartomány közepén húzódik, azonban ez nem tükrözi a valós helyzetet, mivel a TOG csapatoknak már csak egyetlen komolyabb ellenállási pontot kell semlegesíteni ahhoz, hogy az egész tartomány az ellenőrzésük alá kerüljön. Ez





az utolsó ellenállási pont a Jacob's Star rendszere...

A JACOB'S STAR

A Jacob's Star elnevezésű fehér törpe körül mindössze 3 bolygó és egy igen kiterjedt aszteroidamező kering. A 3 bolygó közül 8 holdjával az Emilou a legnagyobb, és itt található a rendszer egyetlen lakott települése is. Az aszteroidamező a néhai negyedik bolygó maradványaiból keletkezett, és ez ad otthont a környező területek legnagyobb Commonwealth katonai bázisának, a Crucibel Command-nak is. Létezik egy másik bázis is a közelben, ez azonban csak megfigyelő tevékenységet lát el, és meglehetősen szegényes katonai potenciállal rendelkezik. Ez utóbbit Post Alpha-nak hívják, és többnyire soha nem állomászik rajta 8-10 vadászgépnél több. Hősünk is egyike volt a Crucibel Command-on tartózkodó pilótáknak, ám az intróban látott fegyelemsértése miatt hamarosan a Post Alpha-ra helyezik át egy kis „nevelési" gyakorlatra. Nem sokkal később az egyik bevetés alkalmával a bázis parancsnokát lelövik, és így rangidőssége miatt az ő kezébe kerül az irányítás. Feladata egyértelmű: minden áron megakadályozni, hogy TOG kézre kerüljön a Jacob's Star rendszere!

Ennyi bevezetés talán elég is lesz, és most nézzünk néhány fontosabb dolgot amit tudni kell a játékról. A főmenüben két pontra érdemes kitérni részletesebben, mivel a többi eléggé magáért beszél. Az első ezek közül az „Enter Holo-Space", mely tulajdonképpen a training megfelelője, azaz egy kis kötetlen lövöldözés. Kedvünkre beállíthatjuk, hogy hány wingman-ünk legyen, milyen nehézségű ellenfeleket akarunk magunknak és melyik hajót szeretnénk kipróbálni. Az itt elért eredmények természetesen nem meghatározóak a tényleges játékra nézve. Az „Otions" pontról azért érdemes pár szót szólni, mivel rengeteg olyan funkció szerepel benne, melyekről a gépkönyv mélyen hallgat. Ilyen például a „Game Configuration" menüpont, mely nemes egyszerűséggel mindenhonnan kimaradt. Elméletileg a saját és ellenséges hajók pontos bekonfigurálására szolgál (úgymint sebesség, lézerek töltési ideje, ellenséges pilóták tudásszintje stb.), de igazából hiába állítgattam itt bármit, változást nem vettem észre a játékmenetben. Nekem valahogy úgy tűnt, hogy ez a menü csak benne maradt a játékban, de igazából nem szabályoz semmit. Külön érdekes a nehézségi szint kérdése, mivel a játék elején nem lehetett beállítani, azonban menet közben számomra érthetetlen rendszerben állandóan megváltozott (a „Game Configuration" alatt sok mindent be lehet ugyan állítani, csak éppen semmi sem fog a beállítottak alapján működni). Ezt persze nem úgy értem, hogy vannak nehezebb és könnyebb küldetések (ezzel nem is lenne semmi problémám), hanem úgy, hogy ikszedik újrakezdésre hirtelen rákerülünk egy baromi nehéz ágra, kb. ötször annyi ellenséges hajóval. A program egy rövid info file-ban tárol minden pilótánkra vonatkozó adatot, itt lehet megnézni, hogy a „Path:" mellett éppen milyen nehézségi szint áll (easy, difficult stb.). Én rengeteget kísérleteztem vele, hogy miképpen lehet ezt befolyásolni, de sajnos nem jöttem rá az irányadó mechanizmusra. Még ha nem állítottam semmit az options menüben, öt újrakezdésből háromszor akkor is easy, kétszer pedig hard fokozaton sikerült elindulnom (igaz a három easy-ből 2 küldetés után difficult lett, a hard-okból pedig moderate). Ki érti ezt ??

A „Start New Game" választásával indíthatjuk el a tényleges játékot, s miután pilótánknak kiválasztottuk a legszimpatikusabbnak tűnő fizimiskát, a Post Alpha-ra kerülünk. Mint azt már korábban is írtam, az első pár küldetésbe nem nagyon van beleszólásunk, miután azonban a bázis parancsnoka „leköszön", már mi irányíthatjuk a dolgokat. Ez az úgynevezett „Command Console"-on keresztül történik, ahonnan az összes fontosabb funkció elérhető.

Az aranyszínű fej az állomás központi computerét szimbolizálja. Ezen keresztül kapunk parancsokat és információkat a felsőbb vezetéstől, azaz a Crucible Command-tól. Minden teljesített küldetés után megtekinthetjük a harci helyzet alakulását, ami természetesen az adott bevetés eredményessége, illetve eredménytelensége következtében változik. A „TOG Status Report"-ot választva a naprendszer háromdimenziós képét kapjuk, melyen mindig pontosan be vannak jelölve az azonosított ellenséges és szövetséges hadosztályok, valamint itt kapjuk meg a helyzet alakulását szöveges formában is. A következő küldetésre vonatkozó parancsokat is tartalmazza a rendszer, de a harcba induló egységek pontos konfigurációját már nekünk kell meghatározni. A computer mindig tájékoztatni fog a küldetéshez szerinte legmegfelelőbbnek talált hajó típusáról és az ideálisnak vélt kísérők számáról, de dönteni nekünk kell.

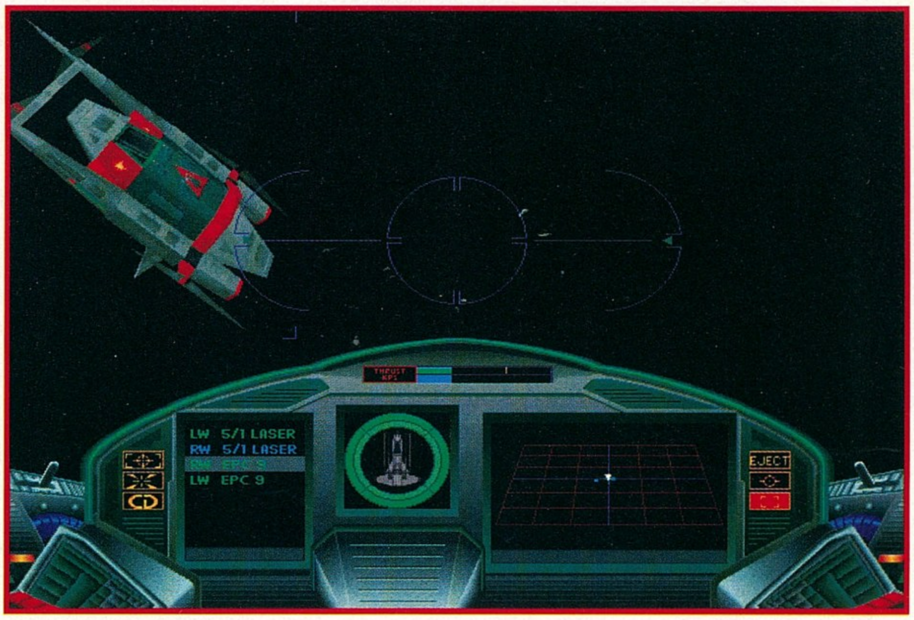
A fej melletti négyzetrács a „Mission Reviewer". A program mindig felveszi és tárolja az utolsó 10 küldetést, ezeket aztán

bármikor visszajátszhatjuk és megnézhetjük. Ha valamit elrontottunk, akkor egyszerűen csak be kell lépni a filmbe, és máris lehetőségünk lesz a csorba kiküszöbölésére. Ez szépen hangzik, én ennek ellenére kicsit bizonytalannak éreztem ezt az opciót, mivel a program – ha máskor nem is – ezt választva hajlamos volt a kifagyásra.

A harmadik ikon a „Wingman Reviewer", mely a parancsnokságunk alatt lévő pilóták szemrevételezésére szolgál. A program véletlenszerűen dönti el, hogy kit ad a kezünk alá, így egy esetleges újrakezdés után ne számítsunk ugyan – azokra az arcokra. Minden pilótát repülési és célzási képességei határoznak meg, és ez természetesen kihatással van tényleges teljesítményükre is. A sok bevetés hatására fáradhatnak, egy esetleges találat után pedig még meg is sérülhetnek. A rengeteg személyi adat mellett egy 3D-s kép is fel van tüntetve, de ez a dekoratív megjelenés mellett egyben rendkívül fontos is, mivel némelyik hajóba csak bizonyos testfelépítésű lények férnek be. Érdekesség, hogy minden pilótának külön személyisége van, s helyenként előfordul, hogy bizonyos küldetésekre nem akarnak velünk jönni. Természetesen mint parancsnok bárkit rákényszeríthetünk bármire, de nem biztos, hogy mindig ez a legmegfelelőbb megoldás.

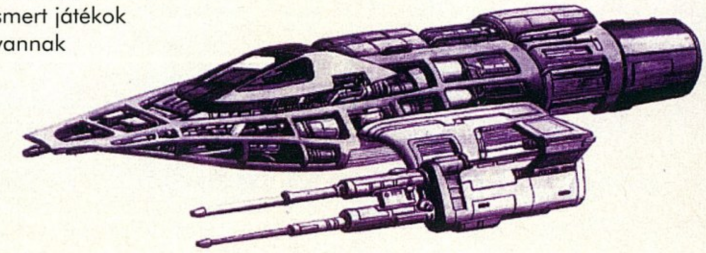
Az „Interceptor Reviewer" lényegében ugyanaz mint az előbb ismertetett opció, csak persze hajókkal. A bevetések során a vadászgépek megsérülhetnek, és a komolyabb sérülések megfelelő szervizműhely hiányában akár maradandóak is lehetnek. Ugyancsak fontos, hogy egyes típusoknak léteznek alváltozatai. Előfordulhat például, hogy az egyik „Gladius" típusú vadász gyorsabban képes menni mint a többi, ez viszont valószínűleg valamilyen hátrányt is rejt magában (pl.: nincs rajta rakéta). Hajónk kiválasztása előtt tehát érdemes tüzetesebben is szemrevételezni a gépet, mert a küldetés megkezdése után már nincs visszaút.

Maga az akciórész szerintem nem szorul különösebb magyarázatra, mivel a műszerek, az irányítógombok és a csata mind-mind különböző ismert játékok alapján készültek. Itt is vannak „waypoint"-ok amiken végig kell haladnunk és többnyire mindenkit le kell lőni, akivel találkozunk. Talán az egész még egy picit egyszerűbb is lett mint



az átlag ilyen jellegű program, mivel nagyobb hangsúlyt fektettek magára a lövöldözésre. A játék sebességére egyébként még az SVGA grafika ellenére sem lehet panaszunk, talán mértékadónak jó ha azt mondom, a „Jacob's Star" lényegesen gyorsabb mint a WC3. Külön érdemes kiemelni, hogy a zene végig CD-ről szól, és habár meglehetősen gyenge minőségű, bármikor lehetőségünk van bármelyik saját CD-nket berakni a drive-ba (Madonnával nem ajánlom senkinek a játékot, ellenben a Queen „I want it all"-jára kifejezetten jólesett lövöldözni). Pilótatársaink nagy előszeretettel beszélgetnek a rádión keresztül, helyenként nem csak velünk, de egymással is. Habár küldetésünk céljáról mindig pontos tájékoztatást kapunk a bevetés előtt, biztos ami biztos alapon a Központi Agy is meglehetősen nagy gyakorisággal karattyol hozzánk, így nem nagyon kell félni az eltévelyedéstől. A CD-n több mint ezer .voc file található, ez azt hiszem mindenképpen garanciát jelent a változatosságra. A történet fordulópontjainál természetesen nagyon szép, rajzfilmszerű animációkat is végignézhetünk, ez van a movie helyett (talán nem is baj...). Az egyetlen komolyabb negatívum a játékkal kapcsolatban a „save game"-ek kezelése. A program minden küldetés befejezése után automatikusan elmenti az állást (függetlenül attól, hogy sikeres vagy sikertelen bevetésről tértünk vissza), azaz pontosabban felülírja pilótánkat. Ettől a ponttól kezdve nincs lehetőségünk a küldetés előtti állapot visszatöltésére, csak a „Mission Reviewer" segítségével kozmetikázhatjuk a történteket. Ez még rendben is lenne, de mi van akkor, ha túl kretén társakat vittünk magunkkal a bevetésre, vagy netalántán rossz, esetleg túlságosan sérült hajót választottunk?? Az egyetlen megoldás az állások manuális felülírása a winyón (a'la X-Wing), ez viszont a meglehetősen hosszú töltési idő miatt nagyon kényelmetlen. Ennek ellenére a „Renegade: Battle for Jacob's Star"-t tudom ajánlani mindenkinek aki szereti ezt a stílust, mivel határozottan kellemes játékról van szó. Lehet, hogy SSI-ék a végére még megtanulnak programozni...?

Del



MINDSCAPE

– nem lehet rendesen állást menteni

+ remek történet, élvezetes akciórészek

MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
SVGA
15 MB HD
SOUND BLASTER comp.,
SW32, AWE32

82%

ACOMP

Commodore Amiga 600 28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus 23992 Ft
Commodore Amiga 1200 43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D. 47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es) 36990 Ft
Commodore Amiga CD32 + 2 játék 31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB 239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB 143920 Ft
Philips 8833II monitor 31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+ 11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator 3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel 392 Ft
Commodore C-64 II 7432 Ft
Commodore C-64 GameSet 7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set 7992 Ft
Commodore datasette 2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64) 15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék 18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék 12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék 39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék 31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék 11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő 3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba 5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba 6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba 7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba 50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200) 11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó 392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó 792 Ft
Noris porvédő Amiga 600 792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II 72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez 392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK) 152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez 872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez 552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez 264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez 512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez 392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez 432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form) 472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form) 680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form) 288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel 5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez 2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos) 2000 Ft
Mouse Pad 200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz 2000 Ft
Midi Amiga Interface 2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához 14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A. 19992 Ft
Sound Enhancer Amigához 1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+) 13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel 792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.) 2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok
386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI) 11600 Ft
486SLC-40MHz int.c., 2VLB, green(AMI) 10240 Ft
486DX-XMHz 3 VESA green, 3.3-4-5V 10992 Ft
486DX-X MHz, 256Kb cache, 3VESA, 7ISA, 4*72pin RAM,Experc chip,Award bios,3-5V 12480 Ft
486DX-X MHz, 256Kb cache, 2VESA, 7ISA, 4*72pin RAM,VIA Pluto chip,Award bios ench.,3-5V 12792 Ft
486DX-X MHz, 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM,SIS chipset,Award bios,3-5V,IDE 14800 Ft
486DX-X MHz, 256Kb cache,4PCI,2VL,4ISA,4*72pin RAM,VIA Pluto chip,Award bios,3-5V,IDE 17592 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL 22400 Ft
586 75-90-100,256Kb,SIS,4PCI,4ISA,IDE+ 29200 Ft
586 75-90-100,256,INTEL,3PCI,5ISA,IDE+ 33200 Ft
586 90-100MHz 512.OPTI,AMI,4PCI,2VL 31992 Ft

Processzorok
486DX2-66 MHz processzor CYRIX 11200 Ft
INTEL 19200 Ft
486DX2-80 MHz processzor CYRIX 16992 Ft
AMD 19992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL 29992 Ft
AMD 23992 Ft
Pentium OverDrive 39992 Ft
586 Pentium 66/75 MHz 38400,45840 Ft

586 Pentium 90/100 MHz 79992,105600 Ft

Monitorok
14" mono VGA (800×600) 11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR) 26992 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39) 22880 Ft
14" Daewoo color SVGA (1024*768,0.28,NI,LR) 33120 Ft
15" Daewoo color SVGA (1280*1024,0.28,LR,NI,Digital) 45200 Ft

I/O kártyák
IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer 1560 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB. 2880 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM 3300 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM 4880 Ft
Trident 8900D VGA 2992 Ft
ET 4000W32P 13592 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA 18880 Ft

RAMok, winchesterek
414256 - 128kB RAM 720 Ft
814260 - 512kB RAM 4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul 1600/4080/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit 16992 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit 37360 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit 58880 Ft
270/ 420/ 520 MB hard disk 17760,19992,23600 Ft
730/ 850 MB hard disk 31992,33992 Ft
2200 MB Quantum hard disk SCSI 148000 Ft
4300 MB Quantum hard disk SCSI 199992 Ft

Hangkártyák:
SB 2.0 + 1 pár hangszóró/SB PRO2 7280/11480 Ft
SB 16 OEM/MULTI CD,Vision 16, OEM 13360,12992 Ft
SB 16PRO/ASP 19840/24800 Ft
SB 32 AWE/ASP 28400/39992 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512) 16400,26400 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM) 18720 Ft
Hangfalak 2248-10992 Ft

Egyéb termékek:
Processzor ventillátor/Cooler 800-1184 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke 11992 Ft
Egerek 992-6992 Ft

FAX-Modem kártyák
Discovery Fax/modem 14400bps belső+sw 17992 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono + 256 kB			14" color VGA + 512 kB				14" color SVGA + 1 MB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2 MB RAM	61.484	62.892	66.092	74.184	75.592	78.792	89.512	82.168	83.576	86.776	97.496
A386DX-40 MHz	4 MB RAM	74.084	75.492	78.692	86.784	88.192	91.392	102.112	94.768	96.176	99.376	110.096
T486SLC-40 MHz	2 MB RAM	65.204	66.612	69.812	77.904	79.312	82.512	93.232	85.888	87.296	90.496	101.216
CI486DX-66 MHz	4 MB RAM	86.884	88.292	91.492	99.584	100.992	104.192	114.912	107.568	108.976	112.176	122.896
CI486DX2-80 MHz	4 MB RAM	92.676	94.084	97.284	105.376	106.784	109.984	120.704	113.360	114.768	117.968	128.688
A486DX4-100 MHz	4 MB RAM	100.348	101.756	104.956	113.048	114.456	117.656	128.376	121.032	122.440	125.640	136.360
Pentium 66 MHz	8 MB RAM	140.948	142.356	145.556	153.648	155.056	158.256	168.976	161.632	163.040	166.240	176.960
Pentium 100 MHz	8 MB RAM	217.140	218.548	221.748	229.840	231.248	234.448	245.168	237.824	239.232	242.432	253.152

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Mitsumi 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
30.992 Ft

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Több mint 50 CD32 program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.
Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket június 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a PC GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CORDINES Computer

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

500,- Ft

– Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
– Gravis UltraSound,
– SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1055 Budapest,
Balassi B. u. 9-11.
Tel.: 269-0624
Fax: 153-0624

– Gravis Ultra Sound OEM: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

5%

– Az Észkép által forgalmazott Turtle Beach termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN Computer

1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

10%

– Az AZTECH FX-20 aktív hangfal árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– Power Play német CD-ROM-os játékújság:100 Ft kedv.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – **Genoa** Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Május 15-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

Számítástechnikai szakkönyvek a
Computer Books kiadásában a GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ADAT és AUDIO CD ÍRÁS

Rövid határidővel,
Kodak és TDK alapanyagra,
felírás AT-ról, SCSI-ről, DAT-ról és CD-ről,
730MB Winchester bérlés.

1077 Budapest,
Almássy tér 18.
Tel./Fax: 322-6624
06 (20) 356-193

10%

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

PC GURU

???

Lapozz a túloldalra és megtudod!

MINDSCAPE
JÁTÉKSZELVÉNY

MINDSCAPE COMPETITION

E havi nyereményjátékunk tárgya nem egy készülődő, de nem is egy új program, hiszen a Commander Blood már elég régen megjelent. Ennek ellenére úgy gondoltuk, hogy sokan nem találkoztatok a játékkal, így érdeklődésre tarthat számot a rejtvény és a nyeremény.

Most tehát egy kis compo következik a Mindscape jóvoltából, melyen Commander Blood demo CD-t lehet nyerni.

A kérdés a következő:

Melyik fejlesztő csapat munkája a Commander Blood?
(Segítségül annyit elárulunk, hogy 4 betű.)

GURU - Mindscape COMPETITION
1399 Budapest, Pf. 701/765

A helyes megfejtők között 10 db Commander Blood demo CD-t sorsolunk ki!

Köszönjük, hogy velünk játszottatok, várjuk megfejtéseiteket!

Játékunk a harmadik részéhez érkezett. Ne felejtsétek el, már csak 1 kis részlet hiányzik a a teljes képhez (akik most kapcsolódnak be a játékba, azok az előző számokban találhatják meg a további képrészleteket).

Nos, aki beküldi hozzánk a négy kivágott kis részletet, annak lehetősége van rá, hogy a következők közül válasszon egy nyereményt:

1. 25% egyszeri kedvezmény bármely régebbi GURU, PC GURU vagy JOYPAD számokra
2. 15% egyszeri kedvezmény egy fél éves vagy éves PC GURU vagy GURUelőfizetésre
3. Nyereménysorsolás, mely segítségével 5 fő ingyen jön táborozni velünk a nyáron
4. Nyereménysorsolás, melyen CD GURU-t nyerhetsz (a 95/3-as számot)
5. 25 db remek GURU póló egyike lehet a tied

A negyedik kép mellé fogunk közölni egy levlapot is, melyen kulturáltan be tudjátok majd küldeni a kis képrészleteket, valamint be tudjátok jelölni, hogy mit is szeretnétek kapni szorgalmatokért.

Ismét CD GURU! Rendeld meg Te is!

Egy CD csak a játszani vágyóknak:

A legújabb verekedős játék: Warriors
A robotok harca: Iron Assault, BattleDrome
Pinball király: Pcycho Pinball
Őrülteknek: Monty Python
A kalandok kalandja: Full Throttle
Hadihajóban ülve: USS Ticonderoga
Új Lemmings őrület: Baldies
Támadnaka az Aquatoidok: XCOM
Versenyzés közben: Slipstream 5000

A szokásos egyebekkel:
50 MByte Doom, Doom II,
Heretic és Descent pálya,
Shareware játékok,
Hasznos utility-k, felhasználói programok
és persze az újságprogram cikkekkel.

Próbáld ki a CD GURU-t, nem fogsz csalódni!

Várjuk megrendelésedet, vagy előfizetésedet:
GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

CD GURU 95/3

NHL Hockey-bajnokság

Pixel Multimédia szervezésében óriási NHL Hockey bajnokság kerül megszervezésre!!!
Nevezési díj nincs, ezzel szemben vannak igen profi díjak:

1. díj: UltraSound Max
2. díj: Gravis Phoenix Joystick
3. díj: szintén Gravis termék.

Nevezni május 15. és 29. között lehet.
A mérkőzések június 2-án indulnak.
Mindenki a kedvenc csapatával lehet.
(Ebből nem lesz gond, hiszen a programban játszhat két egyforma csapat egymás ellen.)
Természetesen az AllStars csapatokkal nem indulhat senki.
Edzzetek, majd nevezzetek, hadd izzon a jég!
Wayne Gretsky alatt nem állunk szóba senkivel.

Íme egy nyúlfarknyi toplista, mely a szerkesztőség véleményét tükrözi a jelen pillanatban:

PC TOP 10

1. Daedalus Encounter
2. XCOM
3. Dark Forces
4. Jagged Aliance
5. Bioforge
6. Discworld
7. Descent
8. Woodruff
9. Guilty
10. First Encounter

Panasonic
Business Systems

IFABO BUDAPEST 1995

1995. május 9–13.
A pav. 213 stand

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

Ajánlott végfelhasználói ára:
23.512 Ft + áfa

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255
Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
N-SYS	173-1414
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Mod	Győr	(96) 317-967
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic